LE N°1 DES JEUX VIDEO ET DU MULTIMÉDIA DE LOISIRS

joystick PC MAC

joystick

N° 78 JANVIER 1997

Myst 2
Les premières images

DIABLO
Un Blizzard d'enfer

Dossier
CARTES 3D
ON VOUS DIT TOUT !

Plutonium Pack

Duke Nukem revient

T 2788 - 78 - 35,00 F

www.joystick.fr

N° 78 • JANVIER 1997 • 35 F • BELGIQUE : 230 FB • SUISSE : 10 FS • CANADA : 9 $ • PORTUGAL CONT. : 1250 ESC • ANTILLES/GUYANE : 40 F



« Les décors sont somptueux et mélangent avec bonheur images de synthèse et images numériques... Certaines épreuves de nuit sont de toute beauté et c'est un grand plaisir que de découvrir les pistes dans l'intimité du faisceau des phares longue portée. »
Microsim

« Les courses sont toutes superbes, aux graphismes variés, et c'est un véritable plaisir de voir onduler son véhicule à travers les rochers enneigés, les forêts de pins, les flaques de boue. »
Gen 4

- Joystick 92%
- PC Team 92%
- PC Loisirs *****
- Gen 4 ****

Sommaire

JOYSTICK 78 • JANVIER 1997

LES TESTS DU MOIS

PC CD-ROM

MAC CD ROM

JOYSTICK

est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**. SNC au capital de 100 000 F., locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron 92 592 LEVALLOIS PERRET Cedex
Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92 588 Clichy Cedex
Tél. :01 41 34 85 00. Fax : 01 41 34 87 99.
Gérants : Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Christian Leveneur
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef adjoint : Cyrille Baron
Chef des Infos : Jérôme Darnaudet
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audissou

RÉDACTION

COURRIER DES LECTEURS : Seb
NEWS : Toute l'équipe
PREVIEWS : Seb, Iansolo, Monsieur Pomme de Terre, Fishbone, et Kika
TESTS : Bob Arctor (Fabien Deleval), Fishbone (Stéphane Hébert), Iansolo (Olivier Aubin), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), Monsieur Pomme de Terre (Laurent Sarfati), Moulinex (Cyrille Baron), Tibérius (Pascal Pluchon), Kika (Celine Guise).
Correspondant permanent aux Etats-Unis : Morgan
ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO : Mathilde Remy, Stéphane Quentin, Jean Pierre Gavinet.
JEUX CRACK : Gabriel Lopez.
Direction Artistique : Alain Langlois
Mise en page : Linos, Isabelle Lacombe, Marie-Noëlle Hedon, Christophe Gourdin, Stefanie Brunelle & Emanuel Le Coz.
Corrections photographiques : Stéphane Leclercq
Secrétariat : Laurence Geuffroy

Publicité : Claudine Lefébvre 01 41 34 87 25
Antoine Tomas 01 41 34 86 93
Abonnement : Tél. : 01 44 89 41 15
Anciens numéro : 01 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur HDP
Concepteur : Mic Dax
Rédacteur/Animateur : El fredo
Photogravure : **CHAMPA – COMPO IMPRIM**
Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE
Distribution : Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustration : Didier Couly
Couverture : Diablo © Blizzard Entertainment.
Ce numéro comporte un encart d'abonnement jeté à l'intérieur du magazine. Le numéro comporte également 1 cahier de 16 pages et un CD-ROM gratuits déposés sur la couverture (cahier collé pour les abonnés), qui ne peuvent être vendus séparément. Réalisation du CD-ROM :Christophe Gourdin, Gana, Fabien Deleval, Lord Casque Noir.
Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243 chaussée romaine 1800 Koningslo Vilvoorde Belgique.
JOYSTICK : 1 an (11 n°) : 1 450 FB.

DIFFUSION CONTROLE
OJD 1995







12 NEWS : Ça ne pouvait plus durer. Les news de Joy n'étaient qu'un ramassis de médisances, jalouseries, exagérations, faux procès, trahisons, billouteries, dossiers de presse... Heureusement, un homme s'est levé pour mettre un peu d'ordre dans ce chaos. Un point de vue sain et objectif sur l'actualité, celui d'Howard Bulot.



42 DOSSIER CARTES 3D : Vous alliez craquer. Vous alliez acheter une carte 3D. Vous alliez vous faire empapaouter grave. STOP ! Lisez ce dossier où on a tout testé, les cartes et les jeux. Deux avis valent mieux qu'une pub.

52 REPORTAGE : Cryo nous a ouvert tout grand ses labos de recherche. Profitez de la vue imprenable en pages 56, 58, 60, 64 et 144. Quant à Quantic, il s'agit d'une nouvelle boîte française très prometteuse...



56 GROS PLAN : Nos enquêteurs ont galopé par monts et par vaux pour vous rapporter 5 Gros Plan sur des softs qui promettent : Pod, Logic Factory, Riven, Oddword et Of Light & Darkness qui est un projet hors du commun, à cheval entre Myst et Zork Nemesis, Dali et Suidmak pour ce qui est du style.

70 TESTS: Ernest Tarpone de la Game Company ne prend jamais de repos, et les jeux de janvier n'ont rien à envier à ceux de Noël. Diablo, SkyNet, MAX, Power Chess, Plutonium Pack, Destruction Derby 2... ça ne désemplit pas, pour notre plus grand plaisir.



152 PREVIEWS : Lawrence Holland et l'équipe des givrés de l'Étoile noire reviennent en beauté avec X-Wing vs Tie Fighter. Dominion nous en a mis plein la gueule. Sans oublier Sega Rally, MDK et les autres super-previews du mois.

PREVIEWS

ATTENTION: Nous avons changé notre notation. Voir détails page 69. Bon, si vous n'avez toujours pas compris, on ne peut plus rien pour vous.

ET AUSSI...

sommaire



Chouette ! Le Père Noël a fait un petit tour par chez nous pour nous déposer un tas de démos toutes plus belles les unes que les autres. Il est sympa ce Père Noël. On a bu des coups, il nous a parlé du Grand Nord, de sa hotte et tout et tout. On a malheureusement dû le buter pour qu'il n'apporte pas certaines démos aux magazines concurrents. Un brave type... mais les affaires sont les affaires.

LA PARTIE PC

L'interface JOYSTICK.EXE fonctionne uniquement sous Windows. Elle nécessite au minimum une 486 DX4 100 équipée de 8 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse.
L'interface JOYSPEED.EXE est une version simplifiée de JOYSTICK.EXE. Elle nécessite également Windows, mais fonctionne correctement sur un 486DX33 ou DX2 équipé de 8 Mo de RAM et d'un lecteur de CD double vitesse.

INSTALLATION — WINDOWS 3.1

Pour fonctionner, l'interface requiert les extensions WIN32S et WING. La plupart du temps, ces extensions ont déjà été installées sur votre système par des logiciels du commerce ou tout simplement par l'un des précédents CD de Joystick. Pour savoir si c'est le cas, il vous suffit de lancer l'exécutable en vous rendant dans le Gestionnaire de Programmes et en cliquant sur la fonction Exécuter se trouvant dans le menu déroulant Fichier. Cliquez ensuite sur le bouton Parcourir et sélectionnez JOYSTICK.EXE sur la racine du CD-Rom. Si l'interface démarre, c'est que tout est déjà installé, sinon, elle vous renverra un message d'erreur. Dans ce cas, il vous faudra procéder à l'installation de WIN32S et WING en vous rendant dans chacun des répertoires WIN32S et WING se trouvant dans la racine du CD-Rom et en lançant leur SETUP.EXE respectif. Attention, leur installation nécessite 7 Mo de libre sur la partition contenant Windows. Si l'interface s'avère être trop lente sur votre machine, vous pouvez lancer JOYSPEED.EXE en lieu et place de JOYSTICK.EXE.

INSTALLATION — WINDOWS 95

Pour fonctionner, l'interface requiert l'extension WING. La plupart du temps, cette extension a déjà été installée sur votre système par des logiciels du commerce ou tout simplement par l'un des précédents CD de Joystick. Pour savoir si c'est le cas, il vous suffit de lancer l'exécutable en cliquant sur le bouton Démarrer et en sélectionnant la commande Exécuter. Cliquez ensuite sur le bouton Parcourir et sélectionnez JOYSTICK.EXE sur la racine du CD-Rom. Si l'interface démarre, c'est que WING est déjà installé, sinon elle vous renverra un message d'erreur. Dans ce cas, il vous faudra procéder à l'installation de WING en vous rendant dans le répertoire WING se trouvant dans la racine du CD-Rom et en lançant SETUP.EXE. L'installation de ce dernier nécessite 2 Mo de libre sur la partition contenant Windows 95. Si l'interface s'avère être trop lente sur votre machine, vous pouvez lancer JOYSPEED.EXE en lieu et place de JOYSTICK.EXE.

LES COMMANDES — INTERFACE

Une fois l'interface démarrée, voici quelques commandes utiles :
Bouton gauche de la souris pour zoomer vers l'avant
Bouton droit de la souris pour zoomer vers l'arrière
Un double clic sur le bouton gauche permet de zoomer directement sur l'endroit concerné.
Z pour réduire la fenêtre et accélérer l'interface
+ et - du pavé numérique pour accélérer ou diminuer la vitesse du Zoom
Cliquez en dehors de la zone d'affichage des films pour y mettre fin.
Touches Q ou ALT + F4 pour revenir instantanément sous Windows

CONSEILS

L'interface fonctionne en 256 couleurs pour une question de rapidité. Si vous désirez voir les vidéos en 16 millions de couleurs, vous pouvez les lancer via le Lecteur Multimédia se trouvant dans le groupe Accessoires de Windows. Les vidéos se trouvent quant à elles dans le dossier DATA du CD-Rom. Si Video for Windows n'est pas installé sur votre ordinateur (Windows 3.1 uniquement), vous pouvez lancer SETUP.EXE se trouvant dans le dossier VFWINDEO du CD.

NOTE AUX UTILISATEURS — WINDOWS 3.1

Les démos DOS acceptant de plus en plus souvent de tourner sous session DOS de Windows 95, leur installation ou leur démarrage s'effectue directement depuis l'interface ; ce qui, hélas, provoque très souvent des plantages sous Windows 3.X. Nous avons choisi cette solution pour éviter de priver les utilisateurs Windows 95 d'un possible lancement depuis l'interface. Sous Windows 3.X, vous devrez donc, dans la plupart des cas, quitter l'interface et lancer ou installer ces démos directement depuis le DOS ; même si, au premier abord, cela semble possible de l'interface.

MISE EN GARDE

Nous avons rencontré quelques problèmes avec la version 3 de DirectX que vous trouverez sur le CD. Sur certains ordinateurs de la rédaction, ceux équipés de carte mère Endeavor d'Intel (carte mère avec carte Sound Blaster 16 intégré), Windows 95 redémarre avec un message d'erreur «Msgsrv32 ...». Si c'est votre cas, vous allez devoir restaurer les fichiers de votre carte son. Lorsque les messages d'erreur apparaissent, laissez votre doigt appuyé sur la touche «i» pour Ignorer (cela peut durer une vingtaine de secondes), jusqu'à l'apparition du bureau : puis cliquez sur l'icône du CD-Rom, placez-vous dans le dossier DirectX et lancez DXSETUP.EXE. Choisissez ensuite l'option «Restore Audio Drivers». Notez que le problème n'est aucunement dû à notre interface, mais à DirectX 3. En cas de problème, nous vous conseillons de contacter la Hot-Line de Microsoft

LES DEMOS

1) SEGA RALLY

Editeur Sega — Système Windows 95

Et hop, une petite démo jouable du célébrissime jeu de 'oitures de Sega. Bon, il n'y a qu'un seul circuit et qu'une seule voiture, pas de son mais ça vous donnera un avant-goût de la qualité de cette adaptation. Pour lancer la démo manuellement sous Windows 95, cliquez sur le bouton «Exécuter» du menu «Démarrer» et tapez «X :\INSTALL.EXE \INSTALL\» en remplaçant X par la lettre de votre lecteur CD.

2) ASHES TO ASHES

Editeur Corel — Système Windows 95

Encore un clone de Doom, mais signé Corel cette fois-ci.Il se peut que vous ayez des problèmes pour décompacter le fichier selon les démos que vous avez déjà tenté d'installer. En effet, l'installation place des fichiers temporaires dans le répetoire DOS. Si vous obtenez des messages d'erreurs, renommez votre répertoire DOS en DOSOLD par exemple (depuis l'Explorer) et créez un nouveau dossier DOS vide. Recommencez alors l'installation.

3) BACK TO BAGDAD

Editeur Military Simulations — Système DOS

Simulateur de vol.Pour lancer la démo depuis le DOS, placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\B2B\ et tapez SETUP.BAT

4) CASTLE INFINITY

Editeur Shareware — Système Windows 95

Voici un jeu d'aventure à scrolling dédié au Net. Destiné à un public plutôt jeune mais parfaitement bilingue. Pour lancer la démo depuis Windows 95, placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS CASTLE\ et cliquez sur l'exécutable CI_DEMO.EXE

5) DAGGERFALL

Editeur Bethesda Software — Système Dos

Voici l'un des jeux les plus casse-bonbons de l'année. Je m'explique : Moulinex, Iansolo et Kika n'arrêtent pas de jouer à ce jeu de rôles apparemment génial, et dès qu'ils ont cinq minutes, ils en parlent au monde entier sans lui demander son avis. Bref, si vous êtes un accro, vous allez adorer. Pour lancer la démo depuis le DOS, placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\DAGLITE du CD et tapez SETUP

6) DISCWORLD II

Editeur Psygnosis — Système Windows 95 & DOS

Voici en exclusivité la démo de la suite de le jeu de l'aventure de le Terry Pratchett. C'est bien plus joli que le premier volet, on dirait des graphs de Monkey Island 3 de chez LucasArts. Pour lancer la démo depuis le DOS, placez-vous dans le répertoire racine du CD et tapez DW2.BAT
Depuis Windows 95, cliquez sur WININST.EXE se trouvant dans la racine du CD.

7) STARGUNNER

Editeur Apogée — Système Dos

Voyons voir, cela doit bien faire deux ans que je n'ai point vu de shoot'em up de cette qualité. Ce shareware de Stargunner vous entraîne dans le premier niveau d'un soft à la R-Type. Pour lancer la démo depuis le DOS, placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ 1STAR\ et tapez INSTALL.EXE

8) F-22

Editeur Novalogic — Système DOS

cd-rom n°20

Si F-22 comporte quelques défauts qui irriteront les puristes (l'avion peut par exemple tourner sur lui-même, moteur arrêté), il n'en demeure pas moins un excellent produit doté d'un moteur 3D qui impressionne. Difficile de ne pas acheter l'original après avoir goûté aux joies de cette démo.Pour lancer la démo depuis le DOS, placez-vous dans le répertoire. \DATA\DEMOS\F22\. Tapez INSTALL.EXE

9) KKND

Editeur Electronics Arts — Système DOS

Le dernier clone en date de Command & Conquer. Décidément, il en pleut comme il pleuvait à l'époque des remakes de Doom. Heureusement, la demande est importante. Celui-ci est signé Electronic Arts. Pour lancer la démo depuis le DOS, placez-vous dans le répertoire \KKND\ du CD et tapez INSTALL.BAT

10) LIGHTHOUSE

Editeur Sierra — Système Windows 3.1 & 95

Ce jeu d'aventure s'inspire allègrement de Myst. Le graphisme est très réussi et les nombreuses énigmes présentes offrent une durée de vie très honnête. Pour lancer la démo depuis Windows, cliquez sur l'exécutable SETUP.EXE situé dans le répertoire \DATA\DEMOS\LIGHT

11) MDK

Editeur Interplay — Système Dos

Troisième bout de la démo de MDK, le futur jeu de David Perry. Au fait, la démo ne marche pas sur Cyrix mais le développeur nous a assuré que la version finale corrigera ce défaut. Pour lancer la démo depuis le DOS, placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\MDK3\ du CD, tapez MDKDEMO.EXE

12) MECHWARRIOR 2 MERCENARY

Editeur Activision — Système Dos

Voici la suite de l'excellent Mechwarrior, la référence en la matière. Si vous ne connaissez pas encore ce soft, cette démo vous donnera un rapide aperçu de la qualité du produit.

Pour lancer la démo depuis le DOS, placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\MECH2\ du CD et décompressez le fichier MECHDEMO.ZIP à l'aide de PKUNZIP ou de notre petit programme Joyslist.exe situé dans \DATA\

13) SONIC CD

Editeur Sega — Système Windows 95

Saviez-vous que la mascotte de Sega était un hérisson ? Oui, un hérisson, et par n'importe lequel. Pas un de ces hérissons qui se laissent platement rouler dessus en traversant une route. Non, un hérisson surpuissant qui court à donf et qui saute partout.

Eh bien, Sonic débarque sur PC dans une adaptation du jeu de plates-formes de très haute qualité.

En cas de problème, cliquez sur SONIC_CD.EXE se trouvant dans \DATA\DEMOS\SONIC

14) DESTRUCTION DERBY 2

Editeur Psygnosis — Système Dos

Testé dans ce numéro 78 de Joystick, Destruction Derby 2 apporte un réel progrès par rapport à la première version. Il existe désormais de vraies courses dont le but n'est plus seulement de défoncer les autres voitures... De même, la résolution peut être en S-VGA, ce qui est un net progrès quant à la qualité des adaptations venant de la PlayStation. Bref, c'est beau, c'est fluide et c'est une exclu. Ouah, la classe ! Pour lancer la démo depuis le DOS, placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\DD2\ du CD et tapez DD2DEMO.EXE. Pour paramétrer le son, tapez SETSOUND

15) VIRTUA COP

Editeur Sega — Système Windows 95

La version commerciale du jeu offre quatre stages qui vous donneront du fil à retordre. Pour lancer la démo depuis Windows 95, placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\VIRTUA\ du CD et cliquez sur VSQUAD.EXE

16) FIFA 97

Editeur Electronics Arts — Système Dos

Entièrement en 3D, FIFA se distingue par la richesse de ses coups. Les amateurs apprécieront. Pour lancer la démo depuis le DOS, placez-vous dans le répertoire \FIFA97\ du CD et tapez FIFADOS.EXE

17)

Vous vouliez des fichiers de musiques au format MODS ? Eh bien, en voilà quelques-uns que vous trouverez dans le répertoire \DATA\GANA\MODS\ du CD. Si vous ne disposez pas de players, vous en trouverez deux, un pour DOS et un pour Windows dans le répertoire \DATA\GANA\PLAYER\

18)

Des mises à jour pour divers programmes de jeu.

19)

Voici un recueil de fonds d'écran soigneusement sélectionnés par le grand GANA. Ceux-ci se trouvent dans le répertoire \DATA\GANA\WPAPER\ du CD.

20)

La suite des démos créée par des «demos makers». Cette compile qui occupera plusieurs CD n'est pas une sélection des meilleures démos, mais de toutes les démos de l'année 96. Ce mois-ci, les lettres D et E.

21)

Dossier Cartes 3D. Nous avons inclus quelques démos et patches pour les cartes 3D actuellement en vente sur le marché. Tenez, le patch de Tomb Raider pour 3D FX par exemple, eh bien il y est.

22)

Le concours Pixel a été remporté ce mois-ci par Olivier Lesaint, qui a le droit de choisir un jeu parmi la liste du choix de la rédaction.

23)

La liste des éditeurs... comme d'hab'.

24)

Les conneries de Seb, de Patate et de ses copains.

25)

DirectX 3. Attention, lisez la mise en garde.

26)

La sortie. Je vous rappelle que vous pouvez également quitter l'interface en appuyant sur «Q» ou sur les touches «Alt»+ «F4».

REMARQUE

Vous trouverez une démo supplémentaire non signalée sur la pochette CD et non comprise dans l'interface. Celle-ci se nomme Amber Jouyney Beyond et se trouve dans le répertoire \DATA\DEMOS\AMBER

LA PARTIE MAC

Pas de quoi sauter au plafond ce mois-ci. Bon, vous trouverez en clair : un wargame, Over the Reich, Capitalism, Creep Night 2, le deuxième flipper de chez Sierra, Derrat Sorcerum et Amber, un soft d'aventure au graphisme sympathique. Ceux qui sont encore bloqués dans Lost Eden pourront consulter la solution, et les amateurs de sharewares trouveront trois programmes bien utiles. Enfin, nous avons inclus quelques programmes lecteurs - ou plutôt lectrices devrai-je écrire. C'est cool. Continuez comme ça.

Responsabilités

Le CD-Rom numéro 20 fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. Hachette Disney Presse ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. H.D.P. ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas, la responsabilité de H.D.P. ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

On a beau être entouré d'ordinateurs tout le temps tout le temps, mince, c'est fou comme on aime le papier, les enveloppes et les timbres chez nous à Joystick. Ceci pour dire qu'il ne faut pas que, ô mon Dieu, vous hésitiez à nous envoyer tous vos commentaires, vos avis, vos humeurs, à : Joystick, Courrier des lecteurs, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

Seb

Courrier

Fou de Foot

Yann Demeurant, de Bondoufle (91), est un abonné mécontent et il a tapé une petite lettre sur son joli ordinateur pour nous le faire savoir.

Je suis lecteur et surtout acheteur de votre revue depuis le commencement, j'ai tous les numéros, j'ai été content jusqu'à ce jour. Aussi, étant abonné, j'envisage de ne pas renouveler mon abonnement pour deux raisons dont la première, majeure :

- Dans votre numéro d'été 73 juillet/août, vous parliez d'un dossier Fou de Foot, et à la page 85, l'un des rédacteurs Seb je crois, déclare avec franchise (c'est bien et rare) que tous les testeurs de Joystick sont hermétiques aux jeux de management d'équipe de foot, qu'il est désolé et ne peut pas tester ce type de jeux. Eh bien figurez-vous que j'ai trouvé chez votre concurrent des testeurs de ce type de jeux. J'imagine déjà votre humour suite à ce type de courrier... Je précise en outre que Carton Rouge et L'Entraîneur ont fait partie des meilleures ventes dans les boutiques Micromania et je vous incite à prendre connaissance des ventes approximatives auprès de ces sociétés, vous apprendrez alors qu'il se vend beaucoup de jeux de ce type. (...)

Voilà la deuxième raison et pas des moindres : lors du Multimédia World Show à Paris, Porte de Versailles, qui s'est tenu au début du mois, j'ai vu à l'entrée du salon que pour 50 francs (49 francs je crois) on pouvait acheter Monkey Island 1 et 2. Je me suis empressé d'aller vous voir, pour acquérir ces softs. Après avoir exposé ma requête auprès de deux personnes différentes, on m'a dit que ces softs étaient sur le numéro spécial de décembre vendu à 49 francs et avec trois CD, que je me suis empressé d'acheter. Eh bien, il n'y avait rien sur ces jeux. Aussi je suis toujours intéressé par ces softs, que vous proposiez à la vente sur votre stand.

Le deuxième problème avant le premier. En partant du principe que tu as acheté le bon Hors-Série Joystick, le LucasArts qui est en ce moment en kiosque, avec effectivement 3 CD, et qui coûte effectivement 49 francs, tu ne devrais pas avoir trop de problèmes pour trouver les deux Monkey Island en question. Si le problème persiste, c'est sûrement que tu as un exemplaire aux CD défectueux (ça arrive, on a déjà vu ça effectivement), auquel cas on est super désolé, il suffit de nous les renvoyer pour en recevoir des tout neufs qui fonctionnent. Hop !

Le premier problème, qui apparemment te tient à cœur, à tel point que tu ne désires pas continuer ton abonnement.

Désolé vieux, mais on ne va pas se forcer à tester des jeux qui nous filent des boutons. Dans ce cas, on ferait mal notre boulot, et ça c'est hors de question. Quant à l'argument comme quoi ces jeux se vendent très bien, ça ne change rien. *Independence Day* marche très bien au cinéma, ça ne m'empêche pas de penser que c'est de la daube. "Les Musclés" font un carton depuis pas mal de temps ! J'ai envie de les tuer quand ils osent traîner sur l'écran de ma télé. Et puis le coup du top Micromania, je me réserve d'autres sources quant aux chiffres de ventes des softs. Je vais te raconter une ch'tite anecdote, vite fait. Il y a quelques années, j'étais jeune, et je programmais des adaptations de jeux 16 bits sur Amstrad CPC. Un jour, paf, je gaule un contrat de huit mois pour adapter un jeu tout juste sorti sur Atari ST. Une semaine après, dans un magazine, je vois que Micromania vendait déjà mon jeu. Je n'avais même pas tapé dix lignes de codes, tu imagines donc à quel point on fait confiance aux tops Micromania.

Analyse

Vous pouvez pas le voir, là, mais la lettre de Bruno Mantel était tout plein jolie à voir. En tout cas en voici le contenu qui remet, il faut le dire, de (très) nombreuses pendules à l'heure.

Je vous écris pour vous faire part d'une petite citation très sympathique :

"Si j'étais banquier ou vendeur de voitures, je regarderais Internet comme un raz de marée qui va me balayer." (Andy Grove, PDG d'Intel), ainsi que son analyse par moi-même ©, totalement objective (au sens karlzéroïen du terme) :

1. On peut souligner que Mr Grove, qui est tout de même un ponte de l'informatique, dit "Internet" et non pas "l'internet", ce qui clôt définitivement une certaine polémique.

2. Mr Grove, contrairement à un certain courant de "branchés" qui surfent sur le Web, est beaucoup moins vantard, même s'il ne dédaigne pas montrer qu'il est lui aussi "dans le move" en y allant de sa propre métaphore Web/élément liquide, mais plus subtile que celles rencontrées habituellement puisqu'il parle de "raz de marée".

3. En poussant plus loin l'analyse, on ne manque pas le petit message personnel envoyé à Bill Gates, patron de Microsoft. En effet, personne n'ignore que celui-ci a occupé successivement les emplois de banquier et vendeur de voitures, avant de monter sa boîte de papillons jaunes.

4. On remarque bien, avec l'utilisation de la première personne, que Mr Grove fait une comparaison délibérée entre lui et Mr Gates, soulignant bien par là même que lui ne se fera pas balayer.

5. Avec son style tout personnel, Mr Grove, de façon quelque peu sadique, suggère même, par un effleurement du langage, l'emploi qu'occupera Billou après le raz de marée (balayeur).

6. Enfin, pour bien montrer qui est le maître à son ami Bill, il précise clairement que cette petite phrase ne pourra donner lieu à aucune suite ™, en terminant sa déclaration par un point majestueux et sans appel. Très dominateur.

P.S. : Voyez, le sarcasme est poussé à son paroxysme, puisque, si l'on prend les trois mots ANDY, GROVE et INTEL, on peut arriver à l'anagramme : GATE INTER DNOVELNY. "Gate" et "Inter" sont des mots connus, le mot "Dnovelny", de par sa structure, témoigne d'une forte instabilité mentale. On peut donc traduire la formule GATE INTER DNOVELNY par : la porte, le lien entre (différentes) folies. Inutile de dire que dans cette définition pour le moins insultante, la personne mise en question, et que l'on tente de définir, est clairement citée par le premier mot de l'anagramme (Gate), très évocateur.

Bon. Je n'ajouterais rien à une analyse aussi pertinente, c'est inutile. Bruno est un ami de longue date, nous allions au centre ensemble, et nous avons maintes fois partagé les petits bonbons de couleur que madame Pratchett nous filait dans des gobelets.

Pas de cadeau

Décidément, ce mois-ci est sous le signe des abonnés pas très contents, voire pas jouasses du tout. Mathieu Constanzo n'est pas content, donc, et il a bien raison.

Je viens de recevoir une proposition de réabonnement de votre part d'une durée de un ou deux ans. Je suis un peu déçu, car contrairement à beaucoup de publications - je suis abonné à pas mal de magazines - vous n'offrez aucun cadeau, et cela d'autant plus que votre abonnement - quoiqu'intéressant - ne détient pas le record des réductions - surtout pour deux ans... Quant aux 120 minutes de connexion, je les ai déjà utilisées la première fois, alors la deuxième...

De plus, étant donné les temps difficiles, pas mal de vos confrères - Moto Journal par exemple - proposent désormais un prélèvement trimestriel. Cela faciliterait pas mal les choses, et fidéliserait...

Cela d'autant plus que votre magazine a une bonne ligne éditoriale : ni style bêtifiant, ni humour vulgaire... Bref, je suis assez satisfait par Joystick, même si j'y verrais au moins deux améliorations :

- comparer les softs entre eux en prenant à chaque fois une référence, car les + ou les -, dans l'absolu, ne sont pas toujours parlants ;

- donner plus d'espace aux lecteurs : Internet (que je n'ai pas) est là pour montrer que le besoin de communication se fait de plus en plus sentir dans notre monde hostile !

Bien, bien bien. Je commence par la fin, tu m'en veux pas, j'espère, Mathieu. Nous sommes assez d'accord avec ta première proposition d'amélioration. D'ailleurs, si tu jettes un œil dans des anciens numéros de Joystick (je dis ça parce que t'es abonné), nous avions pris cette direction, déjà, avec des encadrés dénommés "Comparatif". Pour d'obscures raisons, cela demandait plus de travail qu'il n'y paraît, et cette pratique fut donc oubliée. Ta lettre nous fait réaliser que c'était une bonne - voire une très utile - idée. C'est promis, nous allons essayer de la réinstaurer. Hop.

Nous sommes embêtés par ta deuxième proposition. Autant nous avons beaucoup de respect pour nos lecteurs - et je ne fais pas de plan démagogue à deux balles -, autant j'aime le rapport lecteurs/écriveurs, chacun à sa place. Je ne dis pas ça que pour Joystick, mais je suis moi-même lecteur d'autres magazines dans lesquels j'apprécie le fait que ce soit eux qui parlent et qui écrivent, pas tout un chacun. Cela dit sans aucun prétention ni hiérarchie. De plus, puisque tu parles d'Internet et du besoin grandissant que nous avons tous de nous exprimer, c'est justement là que de telles envies doivent s'assouvir. Et, en ce qui concerne Joystick, nous avons justement un site (www.joystick.fr) avec un forum où nos lecteurs (ou pas) peuvent s'exprimer.

Quant au problème du réabonnement et des faibles cadeaux qui récompensent de telles preuves de fidélité, nous sommes super d'accord avec toi. Nous en parlons depuis quelque temps, et nous allons insister pour que quelque chose soit fait dans ce sens. C'est malheureusement le problème des grands groupes de presse, dont nous faisons partie depuis quelques années maintenant : ça bouge plus lentement qu'une petite équipe, dès qu'il s'agit de débourser de l'argent. Mais la rédaction de Joystick a gardé l'esprit anarchiste, et on se battra, nom de Dieu, c'est promis...

En direct avec la rédaction sur le

3615 JOYSTICK

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Commandez les anciens numéros de Joystick!

N°66



- **Tests :** Alien's, Indy Car Racing II, MK III, Rayman, Stonekeep, Civnet, WipeOut...
- **Sur le CD :** Les démos de Rayman, Riddle of Master Lu, raven Project, Sim Isle, Créabon...
- **Dossier:** Peut-on encore vivre sans Pentium ?
- **Soluces :** Star Trek: Next Generation

N°67



- **Tests :** Warcraft 2, Telwar, Rebel Assault II, The Dig, Police Quest SWAT, Po'ed 3DO, Cybermage...
- **Sur le CD :** Les démos de Big Red Racing, Shell Shock, Ice Break, Into The Shadow, Voodo Lounge, Bermuda Syndrome...
- **Dossier :** Bullfrog, BBS Joystick, Supergames.
- **Loisirs :** Virtual Book L'éléphant, le monde du vin de Bordeaux...

N°68



- **Tests :** Wing Commander IV, Terminator Future Shock, Gabriel Knight 2, Outpost sur Mac...
- **Sur le CD :** Les démos deRebel Assault 2, Wipeout, Gabriel Knight II, Navy Strike, Dagger Fall, Indy Car Racing II...
- **Dossier :** Interview Bill Roper (Warcraft 2), La retouche d'images digitales
- **Soluces :** Torin's Passage

N°69



- **Tests :** Doom 3DO, Silent Thunder, Earthsiege II, Top Gun, Marathon II sur Mac...
- **Sur le CD :** Les démos deConquest Of The New World, Silent Thunder, Earthsiege 2, Descent 2, Toshinden, ...
- **Dossier :** Faut-il brûler Windows 95 ?
- **Soluce :** Première partie soluce Stonekeep.

N°70



- **Tests :** Duke Nukem 3D, Descent 2, Command & Conquer: Opération Survie, NBA Live '96...
- **Sur le CD :** Les démos de Duke Nukem 3D, Terranova, Chronicles Of The Sword, Cyberia 2, Virtual Snooker, Bad Mojo...
- **Dossiers :** Jeux en réseau, cartes 3D
- **Soluces :** Suite et fin soluce Stonekeep.

N°71



- **Tests :** Conquest of the New World, Ripper, Big Red Racing, Civilization 2, Abuse, ATF...
- **Sur le CD :** Les démos de Abuse, AfterLife, Assault Rigs, Big Red Racing, Command & Conquer Covert Operation, Nemesis Wizardry...
- **Dossiers :** Salon ECTS Londres, Bullfrog, Shiny Entertainment, Dreamworks, Fin du PC ?, Sirtech, 3DO...
- **Soluces :** Wing Commander IV

N°72



- **Tests :** Megarace 2, AfterLife, Deus, Settler 2, Warcraft 2, World Rally Fever, Gearhead, Prisonner of Ice Mac...
- **Sur le CD :** Les démos de Indiana Jones and his desktop, Shellshock, Return Fire, Organic Arts, ProPinball Mac, Wing Commander IV Mac... Et un reportage vidéo chez Bullfrog!
- **Dossiers :** Bullfrog, Salon E3 Los Angeles, Empire, Power VR, Down in the Dump...

N°73



- **Tests :** Grand Prix 2, Space Hulk, Deadline, Witchaven 2, Sensible Soccer, Olympic Soccer, Earthworm Jim 2...
- **Sur le CD :** Les démos de Advanced Tactical Fighter, Metal Rage, NetStadium... Et un reportage vidéo chez Mindscape Bordeaux
- **Dossiers :** Salon E3 suite et fin, la technologie MMX, Toons Truck, Kali 95...

N°74



- **Tests :** Syndicate Wars, Lighthouse, Time Commando, Z, AH-64D Longbow, Crusader no regret, Phantasmagonia Mac, Descent II Mac...
- **Sur le CD :** Syndicate Wars, Settlers, Time commando, Marathon, etc Attention Windows 95 et Mac uniquement.
- **Dossiers :** Tomb Raider, Rama, Novalogic, MDK, Critérion Studios, Carnage...

N°75



- **Tests :** Creatures, Dawn in the Dump, Clandestiny, Age of rifles, Close Combat, Gene Wars, Zork, Sherlock II, Hexen Mac, A10 Cuba mac...
- **Sur le CD :** Gene Wars, Bug, Deadline, Diablo, Road Rash, Incredible Machine, Monthy Python, Quake...

HORS-SERIE



3 CD pour PC
Flash back le jeux complet

5 démos
500 Mo de sharwares

N°76



- **Tests :** Tomb Raider, Screamer 2, Daggerfall, Warcraft II, Pandora, Spycraft, Rama.
- **Sur le CD :** Diablo, Hunter Hunted, Nascar 2, Screamer 2, Tomb Raider, Pinball 2.
- **Dossiers :** Quel modem choisir ?

N°77



- **Tests :** Alerte Rouge, The Darkening, Larry 7, Master of Orion, Harvester, Monthy Python...
- **Sur le CD :** Alerte Rouge (tournante), Jetfighter III, Nascar, Terminal Velocity...
- **Dossiers :** Upgrader son PC.

Il ne vous reste presque plus rien à faire, on vous a sérieusement mâché le travail : prenez un stylo, notez votre nom et votre adresse, faites des petites croix, et paf ! vous recevrez les anciens numéros de Joystick que vous souhaitez.
Évidemment, il faut aussi envoyer un chèque. Désolé. Remplissez-le à l'ordre de Joystick, sachant qu'il vous en coûtera 42 francs par numéro (35 francs + 7 francs de frais de port) et 56 francs par hors serie (49 francs + 7 francs de frais de port).
L'adresse où envoyer tout ça est la suivante :

JOYSTICK
SERVICE VPC
BP21
10355 MARIGNY LE CHATEL CEDEX

Nom ....**prénom** ....
Adresse ....
....
Code Postal /_/_/_/_/_/

☐ **N°66** ☐ **N°67** ☐ **N°68** ☐ **N°69** ☐ **N°70**

☐ **N°70** ☐ **N°72** ☐ **N°73** ☐ **N°74** ☐ **N°75**

☐ **N°76** ☐ **N°77** ☐ **HORS-SERIE 3 CD**

© 1977 FIFA TM
FIFA

Vous avez attendu ce moment là toute votre vie. Le monde entier vous regarde. Vous êtes à quelques mètres de la cage où le gardien, anxieux, prépare sa détente. Autour de vous, les défenseurs font le pressing. Il ne vous reste plus beaucoup de temps avant le coup de sifflet final. Vos supporters, placés derrière le but, scande votre nom. Personne en soutien, vous devez marquer maintenant sinon adieu la coupe. Votre cœur bat à 100 à l'heure. Un premier crochet vous permet de vous libérer du marquage, petit passement de jambes pour placer le ballon sur votre pied gauche, vous placez une superbe frappe enveloppée, le gardien tente une parade mais le ballon vient se loger en pleine lucarne. Le stade est debout, vos supporters vous acclament. Toute l'équipe vient vous sauter dans les bras et faire avec vous le petit pas de danse synonyme de victoire.



FIFA 97 c'est le meilleur du football.

Des joueurs en 3D réalisés par capture de mouvements permettant la création de graphismes très fluides. Grâce à la technique du MotionBlending™, le jeu est d'un réalisme impressionnant.



Le nouveau moteur 32 bits permet une rapidité de jeu encore jamais atteinte, une jouabilité et une gestion de l'intelligence artificielle sophistiquée. De plus, vous avez maintenant le choix entre des matchs en extérieur ou en salle.

Enfin, en direct du stade, retrouvez Thierry GILARDI et David GINOLA pour les commentaires des matchs.

Chaussez vos crampons et rejoignez les stars du foot dans le seul jeu capable de vous placer là où se trouve l'action : sur le terrain.

FIFA 97. L'Emotion intacte.

En voici la Preuve.

FIFA97

WINDOWS 95 • PC CD • PlayStation™ • Saturn™ • Mega Drive™ • Super NES™

Pour obtenir de plus amples informations sur FIFA 97 téléphonez au 04 72 53 25 00 ou écrivez à Electronic Arts, Centre d'affaires Télébase 3, rue Claude Chappe 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex.



IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME®



PAR TOUTE L'ÉQUIPE

Edito

Oui oui, bonne année aussi ! À propos de nouvelle année justement, sachez que nous avons pris de grandes résolutions : on baisse les notes. Certes, ça fait deux mois qu'on en parle, alors n'allez pas faire les surpris, les étonnés, mais bon, on ne sait jamais, autant en remettre une couche. Donc on revoit un peu à la baisse les notes de Joystick. Je vous l'ai déjà dit, il s'agit avant tout de rééchelonner tout ça, histoire de rester cohérent. Remarquez je dis ça, et paf ! le premier test que je fais depuis, pfou, au moins... il se retrouve avec 90. Ben oui, mais c'est comme ça. Cela dit, profitez-en parce que des notes au-dessus de 90, on ne va pas en distribuer à la louche cette année. Sinon ça va. Allez, un souhait pour l'année à venir ? Euh... que ce soit la paix sur la Terre, et que tout le monde ait assez à manger. Non, c'est banal. Que tout le monde se connecte à Internet. Non, c'est débile, ça gâche de la bande passante. Pas de souhait alors. Que les choses continuent comme ça. Ah mince, c'est un souhait ça. Au fait, comme prévu, Yacine est parti au Pérou ou à Caracas pour devenir journaliste. Un vrai qui a fait Science Po entre deux dessins, pas un comme nous. Du coup, on a un nouveau dessinateur. C'est un pote à moi, très bête comme on aime. Vraiment très bête.

Cyrille Baron



Ce mois ci «L'avis d'Howard Bulot»

MTV makes me want to play Red Alert

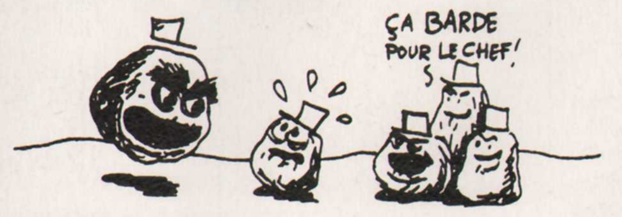
Un million d'unités d'Alerte Rouge, le dernier chef-d'œuvre de Westwood Studios, ont inondé les magasins du monde entier, constituant l'un des plus gros lancements de jeux de l'histoire du PC. Un miyon ! Une grosse campagne de pub a fini d'enfoncer le clou, au cas où les joueurs ne seraient toujours pas au courant de la sortie du jeu.
Et ce n'est pas tout, deux spots publicitaires de 30 secondes traînent sur l'antenne de MTV jusqu'à la fin décembre, spot montrant allégrement des extraits du jeu. Les pubs pour les yaourts et les liquides vaisselle n'ont qu'à bien se tenir.



L'avis d'Howard Bulot : "J'aime beaucoup Alerte Rouge, tout spécialement parce qu'on peut y tuer des chiens."

Cyber et jardin

Je ne sais pas ce qui est le plus détestable chez Alexandre Jardin. Sa tronche, sa voix de "cogoluène", ses livres ou ses films. D'ailleurs, je n'irai pas voir son dernier film "Oui", version sous-beurk du "Déclin de l'empire américain". La bande-annonce agaçante avec Pierre "pot-de-crème-fraîche" Palmade m'a suffisamment gonflé.



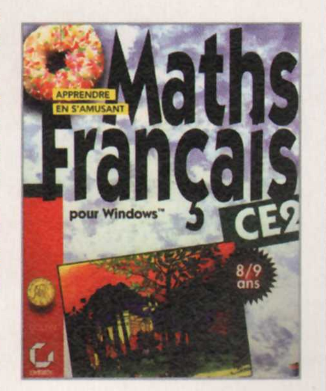
EXTRAIT DE "LES CAILLOUX DE SAINT TROPEZ" RÉALISÉ PAR ALEXANDRE JARDIN.

L'homme est finalement bien serviable, puisqu'il va nous offrir une raison de plus de le haïr avec CyberMaman , son dernier livre branchouille. Des gamins, un savant fou informaticien, et une maman enfouie dans le cœur d'un ordinateur. Réalisé en collaboration avec un photographe et un spécialiste des effets spéciaux, CyberMaman sort chez Gallimard Jeunesse.



L'avis d'Howard Bulot : "Il y a quelque années, j'ai rencontré Alexandre dans un cocktail. Je me souviens lui avoir vomi dessus pendant deux ou trois heures."

Je suis une ordure



Là, je le sais bien, je suis vraiment une ordure. Quand j'étais gamin, j'aurais pas apprécié qu'on me fasse ce coup-là. Dans un instant, je vais parler de softs éducatifs sur PC destinés aux plus jeunes d'entre vous. Je sais que vos parents feuillettent Joystick en douce, je le sais bien, et je les entends déjà déclarer : "Bah voilà, c'est parfait ça mon petit chou, voilà ce qu'on va te payer avec le chèque que tata Jacqueline t'a envoyé pour Noël: Maths Français CE2 !".
C'est sorti chez Sybex Original Software, c'est assez bien fait, ça suit donc les programmes scolaires de maths et de français, et il y a un volume pour le CE1, un pour le CE2, et un pour le CM1 ; et en plus, c'est pas trop cher, un peu moins de 150 balles. La boîte prétend que cela permet d'apprendre en s'amusant.

Le même coup

Vous vous souvenez des premiers jeux CD-Rom ? On n'arrêtait pas de râler, ça puait l'escroquerie de tous les côtés, on nous ressortait les mêmes jeux qu'au format disquette, avec quelques séquences d'animation en plus, ou des voix, genre. On va nous refaire le même coup avec le DVD, c'est clair ; et déjà, au dernier Comdex, quelques éditeurs présentaient leurs premiers titres au format DVD-Rom. Pas bien folichon, avec notamment Activision qui ressort Spycraft et The Muppet Treasure Island. La même chose, mais avec du son au format MPEG.

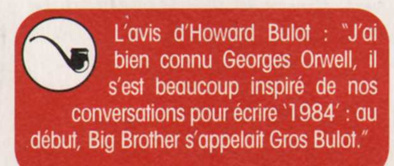


L'avis d'Howard Bulot : "L'année prochaine, je reviens avec une pipe fluo qui clignote".

AntiGame = ProCon

Chez Ricain-Land, les chefs d'entreprise fans de *1984* peuvent s'entraîner localement et se payer AntiGame de DVD Software (un peu plus de 300 balles), un soft qui détecte les jeux dans les disques durs de leurs employés et qui les efface.
Le prétexte ? Une étude ricaine qui a révélé avec fracas qu'en termes de perte de productivité les jeux ont coûté 50 billions de dollars aux entreprises.
Avec AntiGame, on va regagner des points d'abrutissement et de servilité, chouette. Vive les caméras de surveillance dans chaque bureau, les cartes à puce qui limitent les allées et venues aux toilettes et les temps de pause calculés à la seconde.







VEINARDS !

Le mois dernier nous avons testé le dernier CD des Guignols, le cauchemar de PPD, même que ça nous avait fait rigoler tout plein. Eh bien Canal+ Multimédia réserve une surprise aux abonnés Canal+ puisqu'une version collector du CD-Rom leur est réservée. En série limitée, et tout et tout, avec coffret en cuir et économiseur d'écran inédit. Le tout pour un peu moins de 350 balles. Les veinards.

Humour anglais





Dans ce même numéro, nous vous parlions des embrouilles qui se déroulent en ce moment outre-Manche à propos des pubs pour les jeux vidéo. L'une des pubs pointées par les râleurs étant notamment celle de Gametek pour Battlecruiser 3000 AD où l'on voit une demoiselle dans une pose ultra-sexy.

Cette pub est passée en pleine page dans les colonnes de notre confrère English *CTW* , et paf, la semaine d'après, dans le même canard, une autre pub, de THQ International cette fois, parodiant la première. Avec au passage un petit slogan se foutant de la gueule des éditeurs qui sont obligés de faire des pubs "shocking" pour essayer de vendre leurs jeux.

Elyria cherche un papa









Ils rêvaient d'un jeu qui associerait le gameplay de Warcraft2, l'aspect jeu de rôles de Diablo, avec une importance toute particulière donnée aux scénarios, qui se jouerait en réseau et sur Internet. Ils en ont rêvé tellement fort, que leur projet commence à sérieusement se matérialiser. Le jeu s'appelle Elyria, une équipe de vingt personnes est déjà formée, faite de l'association de deux sociétés : Kirialys et Gribouille. Kirialys se charge du scénario, de la programmation et de l'infographie 2D. Gribouille s'occupe de la 3D, du son et participe à la gestion. Ils prévoient une durée de réalisation d'un an et cherchent un éditeur. Une version de démonstration jouable a déjà été réalisée à leur intention. Kirialys, centre d'affaire Grand Var, bât C, 83130 La Garde kirialys@toulon.pacwan.net

Maxis homophobe?

L'image sexiste qu'on se fait du milieu des jeux vidéo n'est pas prête de changer. Récemment, Jacques Servin, programmeur qui bossait sur SimCopter, le prochain jeu Maxis, s'est fait virer pour des motifs douteux. On lui a demandé d'ajouter une série de "poufiasses-bonus" qui apparaîtraient pour récompenser le joueur qui termine un niveau. Le genre de nénettes en maillot de bain, au sourire aussi large que leurs seins sont gros, qu'on a l'habitude de voir au départ des courses de bagnoles, ou ici et là dans les jeux. Jacques Servin a pris la liberté d'ajouter des "beaux mecs" en maillots, qui, occasionnellement, s'embrasseraient tendrement. Cette récompense apparaît à la fin du 10e niveau, ainsi qu'à divers moments surprises (vendredi 13 ou date anniversaire de Jacques).

De 50 000 à 80 000 exemplaires de cette version de SimCopter ont été distribués, ce qui ne plaît pas du tout à Maxis-le-conservateur-bien-pensant qui, du coup, diffuse un patch sur le Net ainsi que sur disquette pour rétablir l'ordre.

Maxis a déclaré que la sanction à l'encontre de Jacques Servin n'avait rien à voir avec le fait que des mecs en maillot se roulent des pelles, mais avec la politique interne de Maxis qui interdit d'ajouter des éléments sans le consentement de la direction. Genre.

Le pays des Quaker est décidément bien agaçant : oui, les garçons ne désirent que vos filles, rassurez-vous, ils vont les marier et la future famille ira à la messe tous les dimanche



L'avis d'Howard Bulot : "J'aime beaucoup les homos. D'ailleurs, je me fais introniser assez régulièrement".

Des miyons pour 3 DFX

Tout va bien pour Gordon Campbell, président de 3Dfx Interactive, la boîte qui développe la carte 3Dfx. En ce moment, le gars Gordon doit avoir un sourire affiché difficile à lui effacer. En l'espace de deux semaines, ses chasseurs de têtes lui ont ramené deux belles pièces, et ses financiers ont bien rempli les caisses. Parfait.

Les deux nouvelles recrues sont Greg Ballard, qui a quitté une chaise de grand chef chez Capcom US, et Jim Whims, un ancien de Sony Computer Entertainment US qui s'était illustré, notamment, pendant le lancement de la PlayStation l'année dernière. Deux nouvelles recrues qui viennent renforcer l'équipe 3Dfx Interactive déjà pleine d'ambitions.

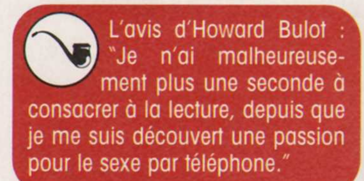
Pratiquement dans le même temps, 3Dfx Interactive a agrandi son capital avec une injection de 11,6 millions de dollars provenant de diverses firmes pétées de thunes. Avec tout ça, 3Dfx Interactive a bien l'intention d'être le leader en technologie 3D, d'ici la fin de l'année 97. Gordon aurait déclaré, lors d'une pause devant la machine à café, "on va tous leur péter la gueule, y vont voir".



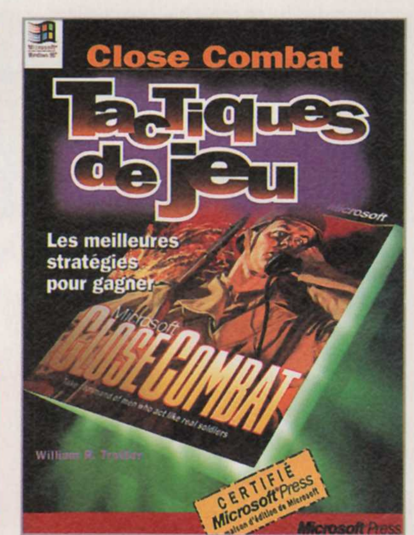
L'avis d'Howard Bulot : "Il est couillon, ce Gordon. Il m'a pas dit qu'il avait encore besoin d'argent. Je lui aurais fait un autre chèque, vraiment."

Microsoft aime Microsoft

Microsoft Press nous sort deux bouquins de soluces, l'un pour Close Combat, l'autre pour Flight Simulator pour Windows 95. Deux livres Microsoft sur deux jeux Microsoft qui tournent exclusivement sous Windows 95. Mais comme le monde est bien fait, je tape ces lignes sous Macwrite sur mon petit Macintosh Classic que j'aime.
Le livre sur Close Combat est extrêmement précis et complet, mais celui sur Flight Sim est une aide de jeu assez superficielle.



L'avis d'Howard Bulot : "Je n'ai malheureusement plus une seconde à consacrer à la lecture, depuis que je me suis découvert une passion pour le sexe par téléphone."



Rock & Roll construction Set

Si vous possédez Duke Nukem, vous avez sans doute déjà essayé de construire des niveaux pour vos copains de régiment, et là, pour réussir à faire une map sympa, vous avez péri. Normalement, grâce au "Guide officiel pour Duke Nukem" édité par Sybex, vous devriez y arriver sans trop de problèmes, ou au moins comprendre pourquoi vous n'y arriverez jamais. À l'intérieur, un CD avec 50 niveaux, Duke en version shareware, et quelques outils dont le remarquable "conviewer" qui vous permettra, petits veinards, de visualiser des fichiers ".con". On peut quand même déplorer l'absence du programme qui sert à fabriquer les maps, mais bon, il est filé dans la version commerciale de Duke3D.

Telex

Les joueurs sur Mac vont enfin pouvoir jouer à leurs courses de bagnoles préférées avec un volant. Thrustmaster vient en effet de sortir son Formula T2, un volant avec pédales de frein et d'accélérateur, au format Apple Macintosh.





Eidos glouton

La gloutonnerie est un vilain défaut, et Eidos Interactive devra rendre compte un jour de son péché : encore une boîte dans laquelle elle vient d'investir. Cette fois, il s'agit de Pure Entertainment, et Eidos a racheté 26 % des parts de la société. Les gars de Pure ont bossé récemment sur Total NBA, Azrael's Tear et Z, et le premier jeu chez Eidos sera un shoot en 3D, Lunatik, qui devrait sortir à la fin de l'année.

Excellent !



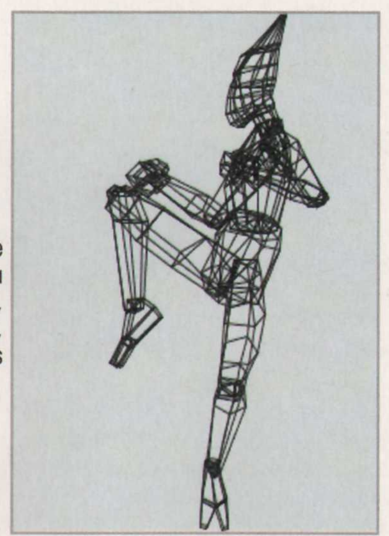


Berkeley Systems, fier inventeur des excellents économiseurs d'écran de la série After Dark, revient parmi nous plus fringant que jamais. Outre une version 4.0 d'After Dark, justement, avec 20 nouvelles animations dont un truc étrange qui se connecte sur le Net et vous fait défiler des news, les gars de Berkeley débarquent avec un nouvel économiseur d'écran basé sur les Simpsons. Les différentes scènes proposées sont à mourir de rire, en général, tout à fait dignes de la série originale. Itchy & Scratchy se poursuivent sur votre bureau, foutent le bordel dans vos dossiers et se bastonnent comme il se doit. Bart fait des lignes de punitions sur le tableau noir, Lisa joue du saxo, etc. Super-drôle, bien foutu, tout plein beau, j'adore. Excellent (comme dit Mr Barns) !

JEU DOÂ ZÊTR GEZ JABI ET JABÔ !!!

① IMBÉCILE JE VOUS AVAIS DIT D'ENLEVER LE Cdt BLAKE HUNTER, PAS LE SERGENT SCHULTZ !!! ② TABERNACLE !

L'accouchement est pour bientôt



Perfect Weapon ne devrait pas tarder à sortir du ventre de maman Americain Softworks Corporation. Il s'agira d'un jeu d'aventure/action en 3D à la Time Commando, dans lequel vous jouerez le Commandant Blake Hunter, un champion du monde d'art martiaux enlevé par les extraterrestres.



L'avis d'Howard Bulot :"Ce scénario mérite un Oscar dans le cul."

Telex

NovaLogic lance une nouvelle gamme, les Master Series, leurs anciens hits réédités à prix budgets. Les premiers titres à revoir le jour seront Werewolf, Armored Fist et Wolfpack.

Au doigt et à l'oeil !



Dans le style j'invente des gadgets débiles qui ne servent à rien, les Américains ne finiront jamais de nous étonner. Ressemblant comme deux gouttes d'eau aux machines des stations services «toi aussi, teste ton potentiel sexuel», MindDrive est un joystick permettant de contrôler vos jeux par la pensée ! Enfin c'est ce que dit la pub... Moi je l'ai essayé et soit ma pensée est un vrai foutoir, soit c'est un attrape nigaud. Ce foutu vaisseau allait dans toutes les directions sauf celle à laquelle je pensais... Et dire que les capteurs sensitifs du bidule m'y ont presque fait croire...


ELUS "JEUX DE L'ANNÉE"!*
OFFRE SPÉCIALE
Carrefour
DESTRUCTION DERBY 2
DISCWORLD® II
MORTELLEMENT VÔTRE !
Spectacle garanti !
Le plaisir extrême pour le joueur.
Un MERVEILLEUX COKTAIL d'humour
92% PC Team, décembre 96
PERFECT
ENTERTAINMENT
DISCWORLD® II
offert un tapis de souris*
PC CD ROM
PSYGNOSIS
* par la rédaction de Psyg'Info.
* pour l'achat de Discworld II et dans la limite du stock disponible.
Destruction Derby, Psygnosis and the Psygnosis logo are trademarks of Psygnosis Ltd.
© 1996 Perfect Entertainment Ltd. All rights reserved. Illustration © Josh Kirby 1996. Published by Psygnosis Limited. Psygnosis and the Psygnosis logo are trade marks of Psygnosis Ltd.
Any and all original and/or distinctive characters, features likenesses and elements appearing in the Discworld series on which this product is based are trademarks and © Terry and Lynne Pratchett.
"Discworld" is a trademark registered by Terry David John Pratchett. Microsoft and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.



LES ANGLAIS

Les Anglais sont des gens étranges. Ils ne parlent pas tellement comme nous, ils bouffent des trucs bizarres, leurs femmes ont de longues dents, leurs hommes politiques portent des perruques blanches ridicules, leurs princesses ont des histoires d'amour aussi ridicules que celles de nos concierges, leurs chiens n'ont que trois pattes, leurs enfants sont chauves jusqu'à l'âge de 12 ans, leurs vieux se chient dessus 24 heures sur 24, ils ont deux pieds gauches, FIFA 97 est classé premier au Top 50 des ventes sur CD-Rom en Angleterre.

Bébé crabe

Project Two Interactive, un nouvel éditeur situé aux Pays-Bas, débarque dans le panier de crabes. C'est pas tous les jours qu'un nouveau ose s'y risquer ; alors on lui souhaite de se tailler sa place avec ses petites pinces parmi tous ses congénères. Il annonce déjà la publication de dix produits pour l'année en cours, dont le premier, "Strike Point", est prévu pour janvier. Il s'agira d'un jeu d'hélico multijoueur orienté arcade.



L'avis d'Howard Bulot : "Je viens de lire cette news tout en faisant du trapèze volant. C'est ainsi qu'elle doit impérativement être lue pour prendre tout son sens."



Pouêt

C'est Sybex, donc c'est pas cher : moins de 100 balles pour acquérir "Le Composeur". Oui c'est vrai, "Le Composeur" ça fait tout nul, mais sous ce titre que nous nous accorderons pour qualifier de minable, se cache un séquenceur ; un petit Q-Base quoi, qui vous permettra de vous faire les dents avant d'attaquer les programmes pro, qui eux sont bien meilleurs, mais minimum trente fois plus chers. Le Composeur importe, édite et exporte au format Midi. Il propose 50 styles de base, du rock au classique en passant par les musiques de film.

Objectif $$$ thune

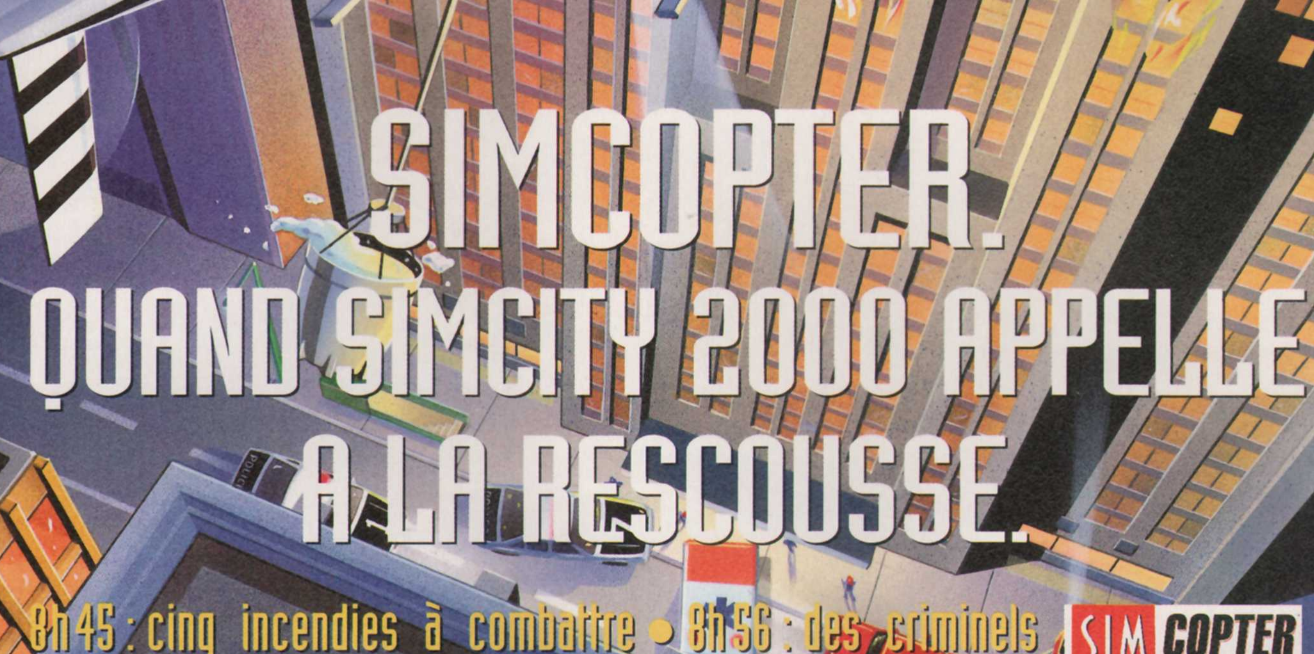
Les gars d'Objectif Micro ont eu une idée limite géniale : une sorte d'argus, une cotation qui comprend 2 500 références et recense tous les jeux PlayStation, Saturn, Megadrive, Super Nintendo, 3DO, Jaguar, PC FX, PC CD-Rom, Mac. Elle donne une note globale au jeu, basée sur les tests effectués dans les magazines spécialisés ainsi que sur le potentiel commercial des produits. C'est carrément un outil qui manquait cruellement aux boutiques. Cette cotation, réactualisée chaque trimestre, est vendue dans les 200 francs à l'unité et 600 balles pour l'abonnement d'un an.
Le plus beau dans tout ça, c'est qu'Objectif Micro est une association dont le principal objectif est de former des chômeurs et des étudiants aux outils de l'informatique et qu'ils vendent cette base de données pour financer leur chouête projet. Objectif Micro, 5 impasse Lobbedez, 62000 Arras.

L'avis d'Howard Bulot : "Je suis touché par la philantropie de ce projet, étant moi-même membre fondateur de l'association Giflons des Pandas."



Canal+ et Imagina

Pour la huitième année consécutive, Canal+ va donc nous faire profiter des délicieuses créations qui seront présentées à Imagina. Mais cette année sera encore plus délectable que d'habitude pour ceux qui regarderont la télé pas comme les autres. Le lendemain de la remise des prix Imagina, sera diffusée une fiction d'une heure réalisée par Jérôme Lefdup et scénarisée par Norman Spinrad ; une fiction qui aura pour matière première les différentes créations présentées lors du festival.
Le même jour, le samedi 22 février, Cyberculture se parera également des atours d'Imagina dans une émission spéciale à ne pas manquer.
Tiens, pendant qu'on parle d'Imagina, glissons également que nous autres gars de Joystick irons également y faire un tour, histoire de glisser quelques belles images dans un prochain numéro.



8h 45 : cinq incendies à combattre • 8h 56 : des criminels à arrêter • 9h 02 : des SimCitoyens à sauver d'un naufrage.

A bord de votre hélicoptère, dans le premier jeu à aller au-dessus et au-delà de SimCity 2000, tout appel est une urgence. SimCopter™ vous envoie remplir des missions à haut risque dans des villes en 3D déjà construites. Vous pouvez aussi importer vos propres villes de SimCity 2000 et découvrir les problèmes liés à vos créations. Vous pourrez parcourir vos villes comme vous ne l'avez jamais fait : en 3D et avec une vue rapprochée. Chaque nouvelle aventure présente un nouveau défi et fera monter votre taux d'adrénaline. Esprit de décision, rapidité et efficacité vous permettront d'obtenir des hélicoptères plus performants et de vivre d'autres expériences qui vous feront frôler la mort.





Ne nécessite pas SimCity 2000.
Nerfs d'acier recommandés.



SUR CD-ROM PC
WINDOWS 95

Visit the Maxis Web site at http://www.maxis.com.



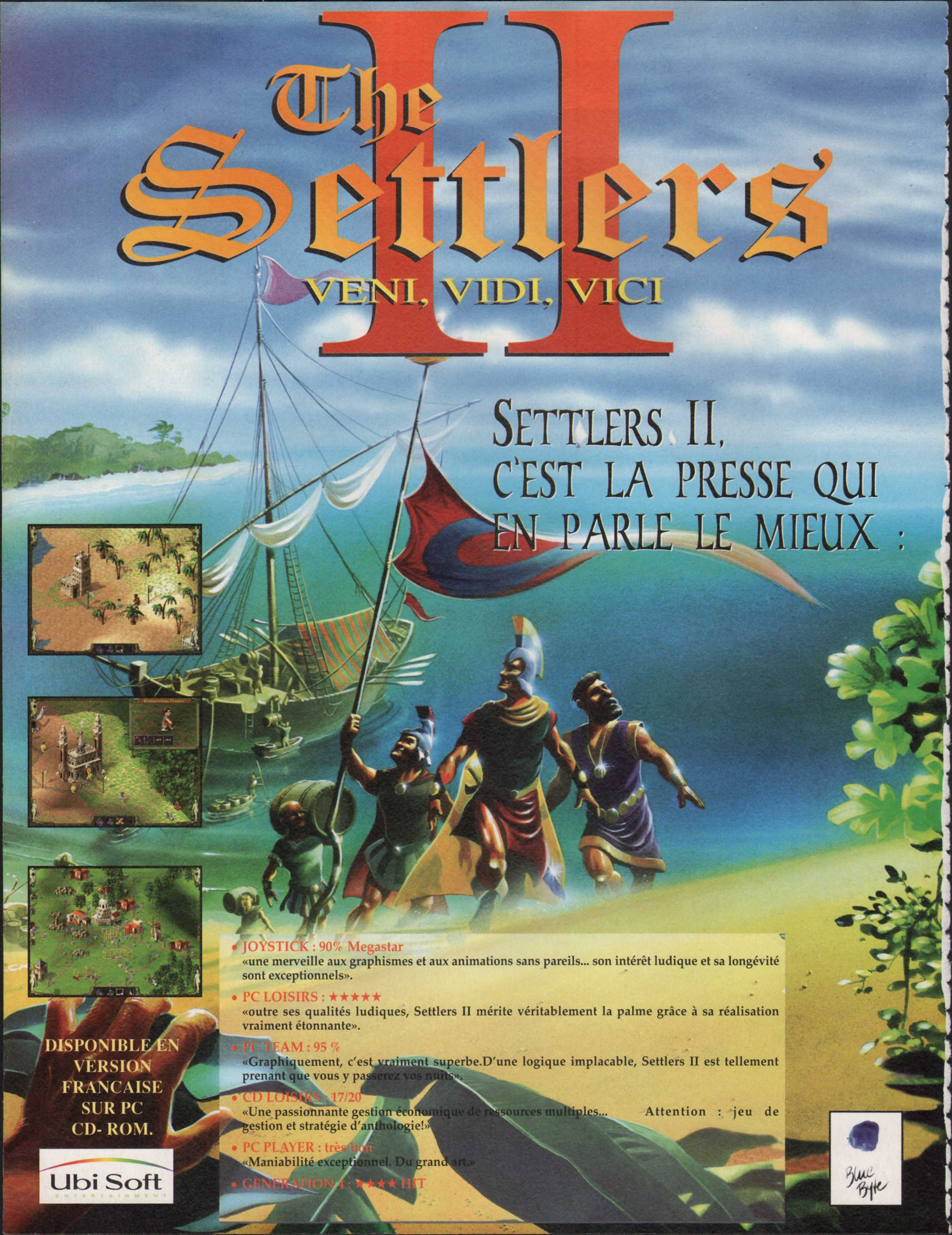
HINTLINE*
08 36 68 94 95

Distribué par



233 Rue de La Croix Nivert 75015 Paris
Tél : 01 53 68 10 00 Fax : 01 40 45 01 99

* (2,23 F. ttc/minute)



The Settlers II
VENI, VIDI, VICI
SETTLERS II,
C'EST LA PRESSE QUI
EN PARLE LE MIEUX :
• JOYSTICK : 90% Megastar
«une merveille aux graphismes et aux animations sans pareils... son intérêt ludique et sa longévité sont exceptionnels».
• PC LOISIRS : ★★★★★
«outre ses qualités ludiques, Settlers II mérite véritablement la palme grâce à sa réalisation vraiment étonnante».
• PC TEAM : 95 %
«Graphiquement, c'est vraiment superbe.D'une logique implacable, Settlers II est tellement prenant que vous y passerez vos nuits».
• CD LOISIRS : 17/20
«Une passionnante gestion économique de ressources multiples... Attention : jeu de gestion et stratégie d'anthologie!»
• PC PLAYER : très bon
«Maniabilité exceptionnel. Du grand art.»
• GENERATION 4 : ★★★★ HIT
DISPONIBLE EN VERSION FRANCAISE SUR PC CD- ROM.
Ubi Soft
Blue Byte

erratum!

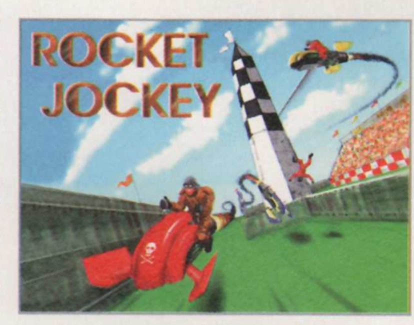
Il a pas de bol notre gars Pomme de Terre. Le mois dernier, v'là qu'il teste Firo & Klawd, le jeu d'arcade de BMG avec le chien flic et le chat flic. Les deux bestioles flics. Tout fier, il me sort : "Ouah, il est bien mon jeu, je vais lui mettre 84 %", tout fier. Dès qu'on lui parlait d'un jeu, de la note qu'on allait lui mettre (parce qu'entre nous on ne parle que de jeux et de notes aux jeux), hop, il nous ressortait le coup de son 84 % à Firo & Klawd comme quoi c'était bien, et tout, et qu'il était fier de la note, et que 84 c'est un chouette nombre cabalistique avec plein de pouvoirs, et tout, qu'il aimerait bien mourir à 84 ans, des tas de conneries comme ça.

Pas de bol, voilà qu'une stupide erreur d'impression, de mélange de fichiers non corrigés et de films maquette qui partent et reviennent tachés qu'on recorrige mais avec une erreur sans comprendre pourquoi mais ça se passe quand même sans être vraiment clair pourtant on avait fait gaffe j'essaye de vous comprendre mais vous êtes pas clair quand vous parlez c'est pas notre faute mais y a une embrouille pourtant quel dommage c'est pas croyable ; paf, voilà que Firo & Klawd se retrouve avec 78 % au lieu de 84 % en intérêt. Erreur, mince. Donc reprenez votre dernier Joystick, et repassez au marqueur indélébile sur le test de Firo & Klawd pour changer la note et tout remettre dans l'ordre.



Rocket Science en orbite

Les gars de la boîte de développement Rocket Science ne sont pas nets. J'veux pas dire qu'ils se droguent ou un truc comme ça. Non non, loin de moi cette idée. Mais quand même, ça se trouve ils se droguent. Preuve en est, ces deux jeux qu'ils nous sortent de leurs cervelles bizarres :



Le premier, c'est The Space Bar. C'est inspiré de cette scène mythique de *Star Wars* dans laquelle on découvre un bar peuplé des créatures les plus dégénérées de la galaxie. Ce coup-ci, c'est vous qui entrerez dans ce bistrot qui craint, dans la peau d'Alias Node, un détective privé télépathe sur les traces d'un dangereux criminel extraterrestre. Toute l'enquête se passera dans le bar et dans les souvenirs des piliers qui le fréquentent, que vous explorerez sans vergogne avec votre pouvoir. L'idée est pour le moins originale, et en plus ça promet d'être magnifique parce que le type qui a signé le graphisme et la conception des personnages s'appelle Ron Cobb, le même Ron Cobb qui a participé aux designs de *Star Wars*, *Abyss* ou *Alien* pour ne citer que ceux-là. Rien que ça. The Space Bar sortira mi-février pour Mac et PC, ce qui devrait nous laisser le temps d'en reparler plus longuement.

Le second, c'est Rocket Jockey. Dans une autre dimension, un autre temps, le sport le plus populaire n'est ni le football, ni le croquet, mais un combat de gladiateurs fait de violence et de ruse : le Rocket Jocket. L'objectif est d'être le dernier survivant d'une furieuse course de fusées incontrôlables.

Seul ou en réseau, Rocket Jockey offrira trois modes de jeu : "Rocket Racing" proposera dix niveaux de course d'obstacle. "Rocket Ball" sera une sorte de polo à dos de fusée, et "Rocket War" sera un deathmatch (dernier survivant lui gagner alors content lui). Petite anecdote marrante, la musique du jeu a été réalisée par Dick Dale, un excellent guitariste de surf-musique, dont un des titres se trouve dans la bande originale de *Pulp Fiction*.

Rocket Jockey sortira à la mi-janvier 97 sur PC CD-Rom et PlayStation




L'avis d'Howard Bulot : "J'ai moi-même participé à des courses sur vaches folles durant ma jeunesse au Tonkin, ah!, ah!, on savait rigoler en ce temps là!"

Au delà du spectre visible du chiant

La Documentation française vient de publier, dans sa collection "Problèmes politiques et sociaux", un bouquin intitulé Données publiques : accès, diffusion, commercialisation. Ça raconte ce que foutent les services de l'État des merveilleux outils d'information que sont l'hypertexte, les CD-Rom, Internet, le Web, les autoroutes de l'information. C'est aussi chiant que bien documenté, et Dieu sait que c'est bien documenté.


L'avis d'Howard Bulot : "Ayant personnellement écris ce livre, je le résumerai en deux mots : penis et hard-rock."



Dragon Lore II

Le Coeur de l'Homme Dragon

Aventure...

Plongez dans des décors hyperréalistes en 3-D subjective pour retrouver le dragon Maraach afin de gagner le titre de Prince Dragon qui vous est dû.

80 heures de jeu (3 CD Rom PC), par les créateurs de Dune, Lost Eden et du premier Dragon Lore.

Combats...

Votre chemin croisera plus de 60 personnages avec lesquels il faudra dialoguer ou combattre. Vous participerez même à des joutes en 3D temps réel.

Fer et magie...

Vous allez découvrir un pays de mystères, de haines inassouvies, où le feu des épées forge la destinée des hommes.

Votre destin vous appartient !



Cryo Interactive Entertainment
24, rue Marc Seguin • 75 018 Paris
Service consommateur :
08 36 68 36 82 (2,23 francs/min.)
Site Web : http://www.cryo-interactive.fr

FAN DE DUKE

Si vous êtes connecté à monsieur Internet, et que vous êtes fan de Duke Nukem 3D, voici une bonne adresse où traîner votre souris : http://duke.gtinteractive.com. Des tas d'infos sur le perso aux lunettes noires, et sur l'équipe qui l'a créé, et surtout au programme des tonnes de patchs, de niveaux et autres trucs débiles à télécharger. Vous pourrez également adhérer au parti Nukem, qui avait pour slogan, aux dernières élections ricaines de 96 : "Plus de flingues, plus de gonzesses, Nukem 96 !".

L'avis d'Howard Bulot : "J'étais candidat aux élections également. Mon slogan, mal interprété par des mal-intentionnés, m'a causé des déboires : 'Plus de gonzesses, plus de pipes, Bulot 96 !'"

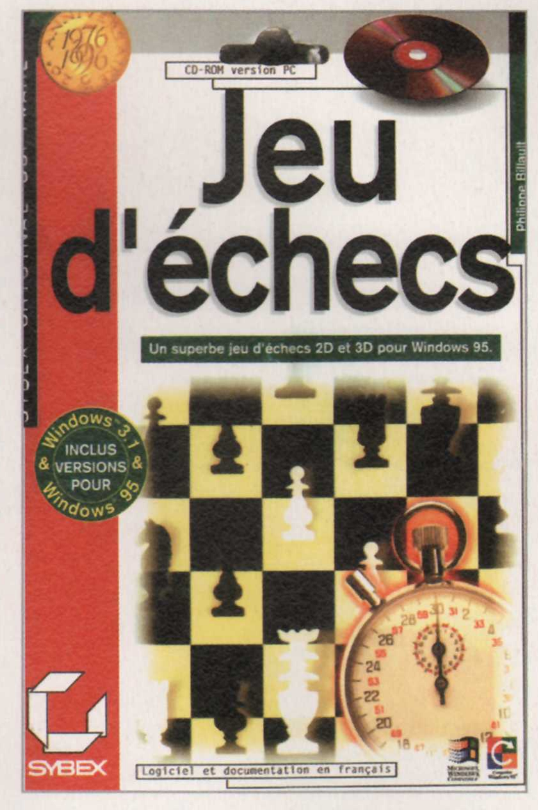
Je hais ces cons

Ces enfoirés veulent nous refaire le coup juteux des pin's ! Après les pog's, les jojo's et les sticker's, le nouveau signe distinctif de connerie sera désormais le port du "dunker's" ; des saloperies d'autocollants en mousse avec des pubs imprimées dessus qui se scotchent sur les semelles. J'imagine les blaireaux d'une boîte de communication qui ont pondu cette scorie au cours d'un de leurs brainstormings de merde, en sifflant du champagne frelaté dans des flûtes en plastique :

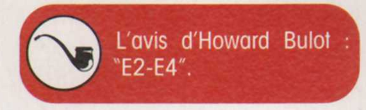
- Votre produit est porteur, monsieur Mercier, mais il lui faudrait un nom qui fasse jeune... (Rire d'une conne)
- Je pensais appeler ça des "Chiasses", mais le service marketing n'a pas encore donné son aval. (Silence concentré, bruits de papier)
- Non, "Chiasses" désigne bien notre produit, mais ça ne sonne pas assez américain. (Tout le monde opine du chef). Comment pourrait-on exprimer la chiasse en américain ? (Les idées fusent)
Ils ont fini par trouver.

L'avis d'Howard Bulot : "Un concept novateur sur le segment des primes promotionnelles. Je requiers pour son créateur la mort par injection léthale."

Échecs du pauvre



Dans ce numéro de Joystick, nous avons testé le meilleur jeu d'échecs, à notre avis, ayant jamais vu le jour sur PC : Power Chess de Sierra. Je ne sais pas encore combien il va coûter une fois installé sur les étagères des magasins, mais bon. Sybex pense à ceux qui n'ont pas les moyens. Il est gentil, monsieur Sybex. Dans sa collec. Sybex Original Software, on trouve donc Jeu d'échecs pour moins de 150 francs. Un jeu d'échecs pour Windows (3.1 ou 95) qui n'offre pas tout ce que peut offrir un Power Chess ou un Chess Master, mais qui est déjà bien honorable. Avec vue 2D ou 3D, aide de l'ordinateur, horloge, sauvegardes et compagnie.



La fin du Mac OS ?

L'avenir du Mac OS 8, le nouveau système d'exploitation Macintosh qu'Apple nous promet depuis trop longtemps, semble bien sombre. On est d'abord passé par Copland, qui est passé à la trappe, puis un gros Mac OS 8 avec tout plein de nouveautés, puis des versions épurées, pour arriver à "toujours rien à l'horizon" et ce qui ressemble plus à une nouvelle version du système 7.5 qu'à autre chose.

Plus drôle, de nombreuses rumeurs de plus en plus insistantes parlent du rachat de la société Be, ou de prises de participations. Ou encore de l'achat de la licence BeOS par Apple. Jean-Louis Gassée, le boss de Be, qui s'était fait virer d'Apple, doit rigoler doucement en ce moment. On parle de 100 miyons de dollars pour le rachat, et on voit mal où Apple pourrait aller les pêcher, la société de Cupertino sortant à peine la tête de l'eau en ce moment. Ces rumeurs sont d'ailleurs sérieusement alimentées par de jolis coupages de têtes au sein de l'équipe système d'Apple : deux des gros responsables du prochain système d'Apple viennent d'être virés. Toujours plus drôle, Power Computing, société qui a acheté le droit de distribuer des clones Macintosh, a annoncé que sa prochaine gamme serait livrée avec BeOS on Mac, le système d'exploitation Be, qui tourne sur les machines d'Apple. Le système en question est plus qu'impressionnant, nous l'avons vu tourner à l'Apple Expo : il offre du vrai multitâche et une sacrée vitesse, entre autres.



Alors, est-ce que les prochains sortiront avec du BeOS plutôt que du MacOS ? Affaire à suivre...

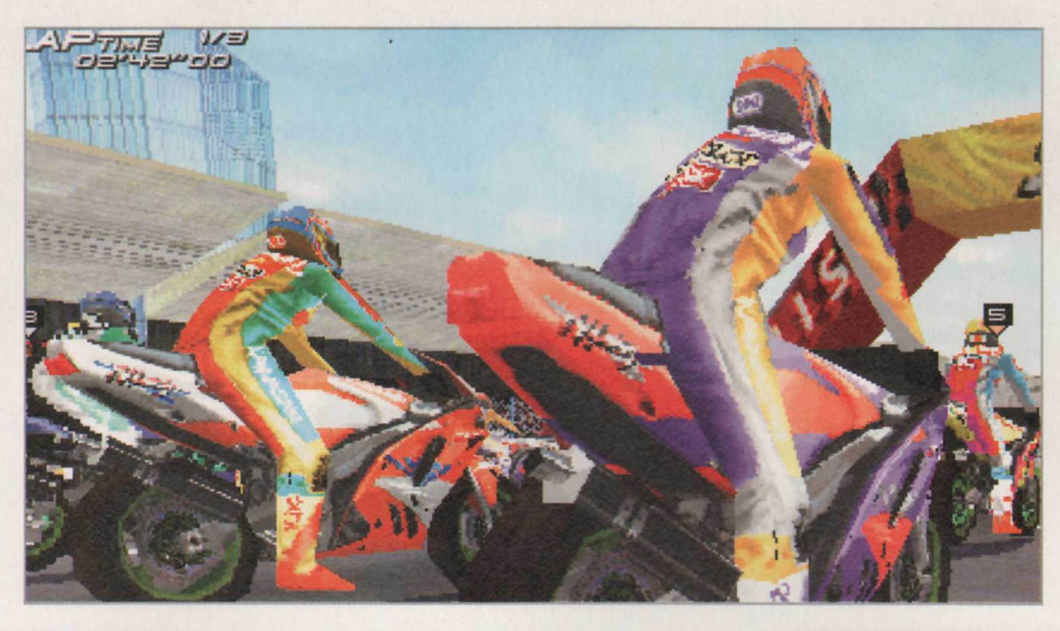
Telex

Je viens de jouer à Cruis'n USA sur Nintendo 64, la console qui doit soi-disant tout massacrer et tout exploser sur son passage. J'ai rarement joué à un jeu aussi pourri de ma vie.

Tiens, une nouvelle boîte !

Ben oui, une nouvelle boîte, et alors, ça vous est jamais arrivé à vous d'ouvrir une nouvelle boîte ? Non mais je rêve ! L'ex-patron de Psygnosis France, qui avait abandonné son poste pour des raisons inexplicables - sauf qu'il était dépendant de la maison mère anglaise et que je peux pas encadrer les Anglais ce qui, finalement, est une excellente raison.... Bon, je recommence. L'ex-patron de Psygnosis France qui avait abandonné son poste pour d'excellentes raisons, vient de monter la société Chaman en association avec le groupe Convoy des Humanoïdes Associés. Leur but : adapter leurs BD en dessins animés à base d'images de synthèse, tout en développant parallèlement des jeux vidéo. Moi je dis bravo et bonne chance, en espérant qu'aucun Anglais ne s'en mêlera. De toute manière, on vous tiendra au courant, même si les premiers écrans ne sont pas pour tout de suite.

L'avis d'Howard Bulot : «J'en profite pour saluer très cordialement Lady Diana. J'espère qu'elle ne garde que les meilleurs souvenirs de cette exquise garden party au cours de laquelle je lui ai sectionné tous les doigts de la main gauche avec une tenaille.»



Devine quoi, Fishbone...

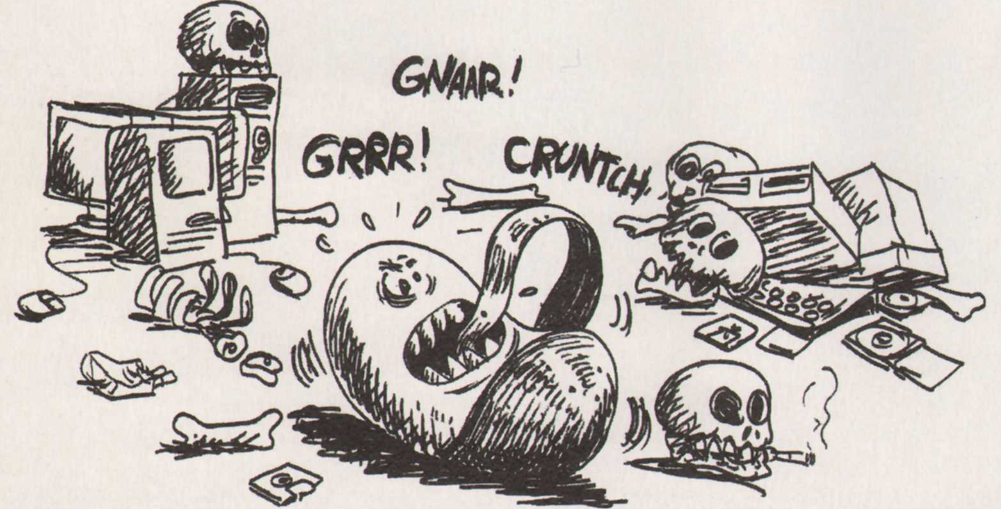
Electronic Arts compte sortir Moto Racer, un jeu d'arcade dans lequel vous conduirez une "devine quoi, Fishbone". Tu nous manques, Fishbone, espèce de gros lard. Deux numéros à nos côtés dans Joy, et hop, tu passes sous un camion comme un con. En plus, on en a marre de se moquer de toi dans ton dos, alors ressoude-toi vite de partout, et perds cette sale habitude que tu as de jouer au Rubik's Cube en roulant sur ta "devine quoi, Fishbone" à des vitesses pas possibles genre 60 à l'heure.





L'avis d'Howard Bulot : "J'ai moi-même fait de la "devine quoi, Fishbone" quand j'étais jeune, mais l'amputation de mes deux jambes m'a malheureusement obligé à admettre qu'effectivement, ce moyen de transport était incompatible avec le Rubik's Cube".

Kiboufki ?



GT Interactive kibouf Warner Interactive Europe. Ainsi va la vie dans la jungle des jeux vidéo. Il y a dix ans, c'étaient les protozoaires kibouffaient les petites algues, aujourd'hui on en arrive à un niveau de concentration tel que les plus gros prédateurs avalent des baleines d'une seule bouchée.

En trois ans, GT Interactive s'est propulsé second éditeur de logiciels de loisir aux États-Unis. Gageons que la présence d'un certain "Doom" n'est pas étrangère à cette réussite foudroyante, mais rappelons pour mémoire que GT existait avant sa branche interactive et qu'il s'agit de l'un des plus gros éditeurs de cassettes vidéo aux États-Unis. Les gros deviennent plus gros. Normal, le kiboufki suit son petit bonhomme de chemin darwinien.

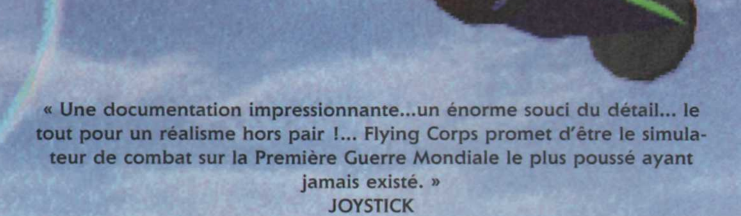
Les prochains titres de l'éditeur seront "Scorcher, "9" et "Duke Nukem" 3D sur console 32 bits. Sont également prévus des reconversions pour la Nintendo 64.


L'avis d'Howard Bulot : "J'ai moi-même mangé certains de mes collègues de bureau."

Laissez vous surprendre par l'extraordinaire jouabilité et le réalisme époustouflant de

FLYING CORPS





« Une documentation impressionnante...un énorme souci du détail... le tout pour un réalisme hors pair !... Flying Corps promet d'être le simulateur de combat sur la Première Guerre Mondiale le plus poussé ayant jamais existé. »
JOYSTICK

« Le plus important, outre le nouveau moteur SVGA étonnant de réalisme, c'est que les modèles de vol sont particulièrement bien respectés »
PC TEAM

« L'intégration des modèles de vol particulièrement fidèles offre un réalisme impressionnant aux amateurs de Dogfight »
PC LOISIRS



REVIVEZ LES COMBATS AÉRIENS DE LA PREMIÈRE GUERRE MONDIALE

Incarnez le frère du « Baron Rouge », Lothar, au cours de la bataille du cirque.

Pilotez un escadron Jasta lors de la bataille de Cambrai .

Rejoignez l'escadron britannique «Camel » au cours de l'offensive de Printemps .

Jouez le rôle de Eddie Rickenbacker dans la fameuse bataille Hat in the ring.



ENVIRONNEMENT IMPRESSIONNANT DE RÉALISME

Nouveau moteur de simulation 3D.

8 avions différents (Albatross DIII, Spad 13, Nieuport 28, Aviatik C...) et jusqu'à 48 appareils ennemis dans le ciel.

4 campagnes élaborées à partir de données historiques.

Terrain modélisé à partir de photographies de l'époque.

Films vidéo d'époque.

Outil de customisation intégré pour personnaliser les appareils

Jeu disponible sur PC CD-Rom en version française intégrale









4 NOUVEAUX MICROMANIA !!

MICROMANIA CERGY — OUVERT !

MICROMANIA CRÉTEIL — OUVERT !



MICROMANIA St-QUENTIN-EN-YVELINES — OUVERT !





MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

LES MICROMANIA

MICROMANIA CERGY — NEW
Centre Ccial Créteil des 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport
95000 CERGY

MICROMANIA CRÉTEIL — NEW
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - 94000 CRÉTEIL
Tél. 01 43 77 24 11
Mo Créteil-Préfecture - Bus 117/181/104/308

MICROMANIA BELLE ÉPINE — NEW
Centre Ccial Belle Épine - Niveau Bas - 94320 Thiais
Mo Villejuif Terminus - Bus 185/285 - RER C Choisy
Bus TVM Belle Épine - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA ST-QUENTIN — NEW
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour
78000 St-Quentin-en-Yvelines

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 - 93110 Rosny
Tél. **01 48 54 73 07**

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. **01 48 65 35 39**

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. **01 60 77 74 02**

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. **01 69 29 04 99**

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Ouvert tous les dimanches
Passage des Princes
5, bvd des Italiens - 75002 Paris
Métro Richelieu Drouot
et RER Opéra - Tél. **01 40 15 93 10**
LA TETE DANS LES NUAGES

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Métro & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. **01 45 08 15 78**

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Métro & RER La Défense - Tél. **01 47 73 53 23**

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Elysées
Métro George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. **01 42 56 04 13**
Ouvert tous les dimanches

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. **01 45 49 07 07**

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. **01 34 65 32 91**

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. **03 88 32 60 70**

MICROMANIA LYON-LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. **04 78 60 78 82**

MICROMANIA EURALILLE
Centre Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. **03 20 55 72 72**

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. **03 20 05 57 58**

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var
Tél. **04 94 75 32 30**

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Ccial Nice-Étoile - Niveau -1
06000 Nice - Tél. **04 93 62 01 14**

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. **04 67 20 14 57**

MICROMANIA CAP 3000
Centre Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. **04 93 14 61 47**

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)



GRATUITE avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 31 janvier 97.

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

Titre	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage ATTENTION ! Consoles **60 F**	+ 29 F
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

Nom ....
Adresse ....
.... Tél. ....
Code postal .... Ville ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE *Date d'expiration ...../.....*
Signature :

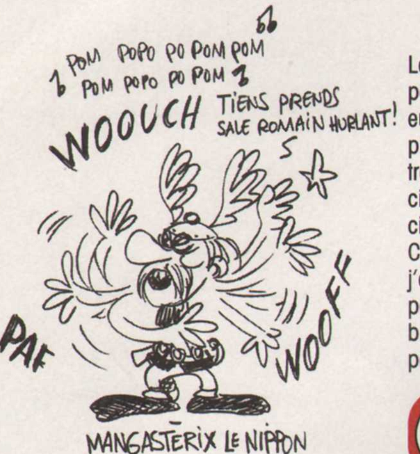
Commandez par tél. 92 94 36 00
OUVERT DE 9H à 18H

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement N° de membre (*facultatif*)
Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ Megadrive ☐ Super Nintendo ☐ Playstation ☐ Saturn





Cybersix





Le septième tome de Cybersix, un impressionnant pavé de 192 pages, vient de paraître aux édition Vent d'Ouest. Ces cochonneries de mangas auront au moins eut une incidence favorable sur les bandes dessinées européennes : elles sont de plus en plus épaisses. Cybersix 7 raconte les aventures improbables d'une mutante transexuelle, vengeuse masquée la nuit, professeur de littérature le jour, qui s'associe avec un gorille parlant et des lutins maléfiques. Il est regrettable qu'il ne soit précisé nul part si tout cela est tiré de faits réels.

C'est graphiquement intéressant, mais le scénario est inégal et sent le "Au secours, j'ai le scénario d'une BD de 192 pages à rendre pour dans quatre heures, je n'ai pas encore écris une seule ligne et je suis en pleine montée d'acide. Que vais-je bien pouvoir inventer cette fois ?". Cybersix 7, 192 pages, environ 30 centimes la page, pas chers, la couverture est offerte en prime.



L'avis d'Howard Bulot : "Ces cochonneries de mangas ont une incidence désastreuse les BD européennes : elles ressemblent de plus en plus à des cochonneries de mangas."



MANGASTERIX LE NIPPON

EA pas dans le même panier

Le problème des publicités pour les jeux vidéo en Grande-Bretagne est en train de foutre un joyeux bordel. La presse grand public s'en est mêlée, en crachant nombre d'articles ridicules sur la violence des jeux, la violence des pubs pour les jeux : le tout rendrait en effet les enfants violents. Je résume, mais c'est l'idée. Du coup, le gouvernement grand-briton se sent concerné et commence à mettre son nez là-dedans ; ce qui est à peu près la dernière chose que l'on puisse souhaiter.

Dans le colimateur, Virgin qui avait fait scandale avec ses pubs pour Command & Conquer qui, soit disant, glorifiaient Hitler et ses potes les nazis ; et plus récemment avec celles de Screamer 2, qui inciterait à faire le couillon sur la route ; ou encore Interplay, avec une pub pour Disruptor où l'on voit un joli petit ours en peluche avec le bide bien troué et bien sanglant. Et je ne vous parle pas des pubs pour Harvester étudiées pour faire scandale, et qui ont fait scandale, ou des pubs Gametek pour Battlecruiser 3000 AD avec une nénette à moitié à poil et un slogan plus que suggestif.

On imagine les réactions des vieux cons dépassés : un ourson, symbole du jeu d'antan calme et paisible, malmené par un jeu vidéo, symbole du jeu d'aujourd'hui méchant et violent.

Certains canards de jeux vidéo en Angleterre ont décidé de ne plus passer ces publicités choquantes, et nombre d'éditeurs se sentent solidaires, voulant éviter les foudres de la masse et du gouvernement. Les responsables d'Electronic Arts ont ainsi déclaré qu'ils ne voulaient pas être mis dans le même panier que ceux qui pratiquent ces campagnes publicitaires provocatrices, "qui font passer le marché du jeu vidéo pour puéril et amateur".



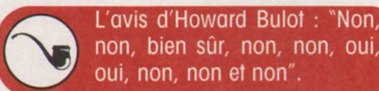
L'avis d'Howard Bulot: "Je propose des photos de moi à poil, habillé de ma simple pipe, pour une campagne publicitaire."



Telex

Sortie imminente chez Quaterdeck de Clean Sweep 3.0 . On note comme nouveauté la possibilité de télécharger les mises à jour, et la présence d'une base de connaissances pour accélérer le nettoyage des applications.





L'avis d'Howard Bulot : "Non, non, bien sûr, non, non, oui, oui, non, non et non".

Norton Human Doctor



Avez-vous les paupières enflées ? Tendance à baver sur votre oreiller ? Souvent envie d'agacer les animaux ? De grosses amygdales ? Des nausées en vous brossant les dents ? Etes-vous très maquillé(e) ? Avez-vous une odeur de transpiration des pieds forte ? Souvent envie de manger des œufs ? du beurre ? Ressentez-vous le besoin de vous tenir aux murs pour marcher ?

Toutes ces questions (400 au total), c'est l'indiscret docteur Alain Horvilleur qui vous les posera si un jour vous consultez l'Encyclopédie Hachette de l'homéopathie. À partir de vos réponses, l'interface déterminera votre homéotype. Ainsi, le jour où vous aurez mal là quand vous ferez ça, ben vous le direz à votre PC qui vous proposera un diagnostique basé sur l'interprétation de 350 symptômes et un traitement homéopathique adéquat.

Précisons que le programme est fait intelligemment, qu'il reformule systématiquement les questions posées par l'utilisateur pour éviter toute mauvaise interprétation et renvoie vers le médecin traitant.



ACTIVISION SE LA JOUE QUAKE

Pendant que l'IDSA se chope les boules (voir news de ce numéro) avec les packers de levels qui ne demandent aucune autorisation, Activision se la joue proprement et vient de racheter les droits pour la publication de deux add-on pour Quake.

Le premier est réalisé par Hipnotic Interactive, la nouvelle boîte formée par des anciens de 3D Realms qui ont participé à l'élaboration de Duke 3D. Et le second add-on est en cours de développement chez Rogue Entertainement, qui avait déjà réalisé Strife, un jeu utilisant le moteur de Doom.

Au programme de ces deux titres qui sortiront chez Activision très bientôt, des nouveaux monstres, de nouvelles armes, plus de pièges et bien sûr des niveaux.



L'avis d'Howard Bulot : "J'ai pensé faire un scénario-disk pour Quake basé sur ma vie édifiante. Vous savez, pour aider les jeunes qui sont perdus dans le grand foutoir de la vie."

Jeux d'enfants





Gallimard Jeunesse propose 4 CD-Rom éducatifs pour les mioches. Comme ça, votre enfant sera plus intelligent que ceux des autres. Quand la maîtresse demandera "un exemple de conifère à aiguilles caduques insérées par touffes", votre imbécile de fils lèvera la main et répondra tout fier "le mélèze". Il se fera casser la gueule par les autres élèves de sa classe de CP, qui se mettront ensuite d'accord pour ne plus jamais lui adresser la parole, sauf pour le désigner du doigt et en hurlant "Mongol ! Mongol !".

Grâce à ces quatre CD-Rom, votre enfant connaîtra aussi par cœur des chansons en quinze langues, dont la très émouvante "Sakura", une comptine japonaise sur les cerisiers dont il se vantera de connaître la traduction précise devant Paul Meuhin, CM2, qui lui cassera une jambe d'un seul coup de cartable. Monsieur Crépin, son instituteur, refusera de signer son plâtre, car il gardera toujours en mémoire le jour humiliant où votre fils l'aura corrigé (à juste titre) sur son interprétation de **Courbes et Angles** de Kandinsky.

Enfin voilà, c'est vous qui voyez, après tout c'est vos mômes, mais j'vous aurai prévenus : "Faites de la musique, c'est un jeu d'enfant", "Le Louvre raconté aux enfants", "Chansons du monde pour les enfants" et "L'architecture est un jeu d'enfant", 4 CD-Rom pour enfants de 4 à 12 ans, pour Mac et PC. Le pire, c'est qu'ils sont vachement bien.





L'avis d'Howard Bulot : "Ce CD-Rom risque de ne pas intéresser Edward mon fils de quatre ans, qui préfère développer lui-même ses logiciels éducatifs sous Director 5.0. Il est effectivement arrivé que les camarades de classe d'Edward le chahutent."

Au cas où, parce qu'on sait jamais





L'avis d'Howard Bulot : "Je crois que je viens à l'instant de comprendre le titre de cette news : elle s'intitule 'Au cas où, parce qu'on sait jamais', justement au cas où. Enfin je pense."

Darklight, d'Electronic Arts, sera un jeu de combat spatial pourvu d'un moteur 3D qu'on nous promet impressionnant. Cinquante missions solo scénarisées et un mode multijoueur sont prévus, avec des missions spécialement conçues pour jouer en réseau. Ça sortira d'abord sur PC CD-Rom et un peu plus tard sur PlayStation au cas où certains d'entre vous possèderaient aussi une console et voudraient acheter le jeu en double. Parce qu'on sait jamais.

L'IDSA chope les boules

À la demande de l'IDSA (Interactive Digital Software Association), organisation qui regroupe toutes les boîtes qui éditent des softs, la cour fédérale ricaine est en train d'étudier le problème de l'extension du copyright dans le domaine des jeux vidéo. La plainte est née d'un conflit entre FormGen, éditeur du Duke Nukem d'Apogee, et MicroStar qui compile et vend des niveaux de Duke, justement ; mais on pourrait s'étendre à pas mal d'autres cas... Nombreux sont les éditeurs fatigués de voir d'autres boîtes se faire du fric sur leur dos.

D'ailleurs, tiens, on serait presque concerné nous aussi, avec notre CD dans Joystick. Il nous arrive d'y coller des niveaux de jeu, après tout. Affaire à suivre donc...



L'avis d'Howard Bulot : "L'IDSA devrait laisser tomber. J'ai eu un problème similaire il y a quelques années, une sombre histoire de compilation de mes lettres de vacances à maman... J'ai laissé faire."

Les SOUS des gens

6 dicos = 3 jeux

Larousse et Microsoft se sont acoquinés pour nous faire un CD-Rom. Bibliorom est à la fois un dico fançais des noms communs et des noms propres, un outil de conjugaison, un traducteur quadrilingue français/anglais/allemand/espagnol et un dico de citations. En fait, ce CD est constitué de six dicos Larousse dont le Thésaurus, le Petit Larousse Illustréet trois dictionnaires bilingues. Ce qui est génial avec ce genre de soft, c'est qu'on peut faire des "copier/coller". Ce qui est moins génial, c'est le prix. Presque 1 000 balles.

Chez Spectrum Holobyte, on sabre le champagne avec le sourire en ce moment, les résultats des ventes du quatrième trimestre fiscal dépassent les prévisions. Grâce au succès de Grand Prix II, de Civilization II et de son data-disc, mais également grâce à Master of Orion II qui cartonne et caracole dans le trio de tête des ventes en ce moment chez les Ricains.
Pendant ce temps-là, GT Interactive revend les cartons de champagne qu'il avait prévu d'ouvrir, les analystes s'étant méchamment gauffrés sur leurs prévisions annoncées pour la même période, le quatrième trimestre fiscal. Des 150 millions de dollars de revenus prévus, GT n'en verra que 120 environ. Résultat tout à fait honorable, cela dit, puisque cela l'installe à 10 à 20 % au-dessus de ses résultats de l'année passée, pour la même période. Parmi les raisons invoquées pour cette déception : la demande plus faible que prévu pour des titres comme Quake, ainsi que des retards de sorties de certains titres.


L'avis d'Howard Bulot: "J'étais présent au pot de Spectrum Holobyte, là. J'ai beaucoup bu. J'ai beaucoup vomi. Dommage qu'Alexandre Jardin n'ait pu venir."

À manger pour mes petits esclaves

Add-on, plug-in, scenario-disk et data-disk n'arrêtent plus de sortir. Ça devient une mode, et je n'en pense que du bien : pour moins de 200 francs, ces CD permettent de rejouer à nos softs favoris. Et puis, quand on achète un produit de ce type, les mauvaises surprises sont vraiment limitées ; puisqu'a priori, c'est qu'on a fini et vachement aimé le jeu. Blue Byte nous présente un mission-disk pour Settlers2. Au programme, une nouvelle campagne et un éditeur de scénarios. La campagne vous propose une fois de plus de conquérir le monde, mais cette fois à partir de l'Europe, avec des cartes qui repro-duisent le plus fidèlement possible notre planète. Le manuel fourni avec est une précieuse aide de jeu, beaucoup plus complète que celle fournie avec Settlers2.



L'avis d'Howard Bulot : "Settlers à l'envers s'écrit srelttes. Détail amusant, srelttes ne signifie rien, même approximativement, dans aucune langue connue, exactement comme frtugj et krijurteum."



Sale journée





Il s'agit tout simplement de l'un des meilleurs produits ayant vu le jour sur CD-Rom. Tout simplement. Et jusqu'à maintenant, il n'était disponible qu'en anglais. La version française arrive enfin, et c'est une sacrée bonne nouvelle.
Je parle de Bad Day on the Midway, le CD-Rom PC et Mac réalisé par l'artiste Jim Ludtke et les Residents, le groupe le plus mystérieux de la planète. Ludtke revisite le monde des Residents à sa manière, avec sa touche artistique étonnante et ses animations délirantes. Évidemment, la bande-son est signée des Residents, ce qui, seul, justifierait l'achat de ce CD-Rom.
Bad Day on the Midway fut le premier produit à montrer ce qu'on pouvait vraiment faire d'original sur CD-Rom, une expérience qu'on aurait pu vivre sur aucun autre support.
Maintenant que c'est dispo en français (enfin bientôt, le 1er Mars), vous n'avez plus d'excuse pour ne pas le fourrer dans votre lecteur CD.
Bad Day on the Midway version française, édité par Inscape, distribué par les Éditions Numériques.



LEFDUP & LEFDUP

C'EST UNE HISTOIRE GENIALE, TU VOIS ! Y'A MICKEY, DINGO ET DAISY ... ILS SONT À DONALDVILLE, ET PUIS LES RAPETOUT LES ATTAQUENT... AVEC ROBIN WILLIAMS !



Uncle AAM needs you

L'AAM (Association des auteurs multimédias) recherche des auteurs de scénarios de programmes multimédias interactifs innovants. Les projets sélectionnés seront présentés à des éditeurs, des distributeurs et des financiers dans le cadre du Forum des auteurs multimédias que l'association organise le 1er Avril 1997. Pour tout renseignement, AAM, 3 rue Troyon, 75017 Paris



L'avis d'Howard Bulot : "Je ne pourrai malheureusement pas me rendre à ce forum, car je participe le même jour à un colloque sur le fil dentaire."

Utolargue ! Planitogyre ! Transfert ! Epson !

BILOU CONTENT T.SHIRT !

Les heureux possesseurs d'une imprimante Epson Stylus couleur pourront désormais créer leurs propres t-shirts grâce à un papier transfert spécial. Hop, on invente un slogan porteur du genre "Socrate pédé !" ou "J'emmerde la couche d'ozone !", tout ça appuyé par un beau visuel, et... shazam, par la magie de ce papier transfert révolutionnaire - oui madame, ça se lave en machine !- zouh, un coup de fer à repasser et voici un merveilleux t-shirt imprimé. Cet extraordinaire papier est disponible dans tous les points de vente agréés Epson, au prix dérisoire d'environ dix francs la feuille, oui madame, dix tous petits francs !



L'avis d'Howard Bulot : "Cela me rappelle une anecdote amusante à propos d'une imprimante qui m'est arrivée durant l'été 1978 à Milwaukee, mais qui serait trop longue à raconter ici."

L'avenir de Molyneux

Bien qu'Electronic Arts ait démenti les rumeurs faisant état du départ de Peter Molyneux de Bullfrog, rumeurs dont nous nous étions fait l'écho ici, le designer de génie a déclaré publiquement qu'il ne savait pas s'il bosserait encore pour Bullfrog après Dungeon Keeper. "Dungeon Keeper est indubitablement l'un des meilleurs jeux sur lequel j'aie bossé, et c'est important parce que je ne sais pas si je bosserai encore pour Bullfrog après".
On comprend les réticences d'Electronic Arts à admettre un éventuel départ de Peter Molyneux, tant la réputation de l'homme est intimement liée à celle de Bullfrog. Il faudra donc attendre que Dungeon Keeper soit en magasin pour que les langues se délient.
Pendant ce temps-là, la date de sortie officielle de Dungeon Keeper continue à jouer au yo-yo, un véritable drame qui nous rend fous, puisque, d'après ce que nous avons vu, il pourrait bien s'agir du jeu du siècle. C'est d'ailleurs ce qui retarde sa sortie, l'équipe de Peter Molyneux ayant passé de nombreux mois à régler les derniers 10 %. D'après Molyneux, ces derniers réglages feront toute la différence entre un très bon jeu et un soft qui peut prétendre être l'un des meilleurs produits de tous les temps. "Les titres de ce genre se comptent sur les doigts des deux mains, et c'est cette catégorie-là que nous visons", dixit Peter Molyneux.
Le jeu est maintenant prévu pour la fin janvier. Bientôt.



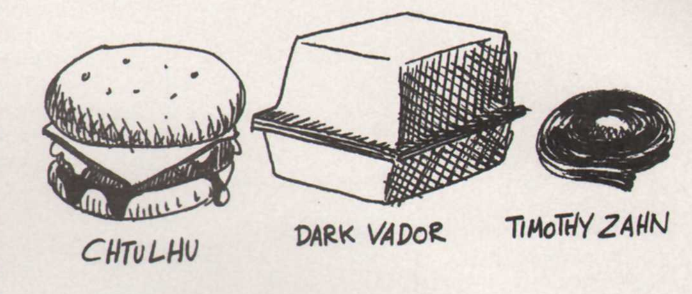
L'avis d'Howard Bulot : "Je ne sais pas, je n'ai pas vu ce Dungeon Keeper ou ce Peter Molyneux dont vous me rebattez les oreilles. Laissez-moi tranquille maintenant."

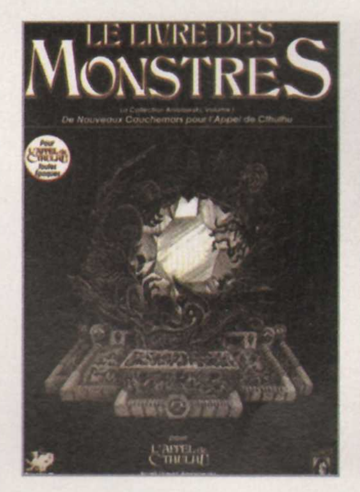
Au risque de me faire casser la gueule

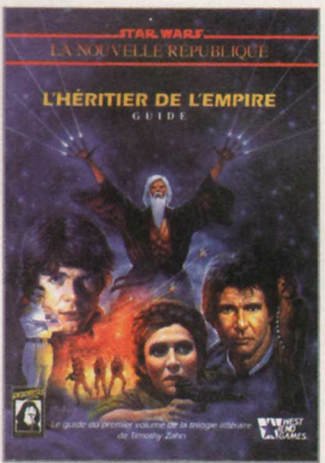
Telex

Deux projets de jeux, qui n'en étaient qu'au tout début de leur développement, ont été annulés chez Origin. Vingt boulots ont, du coup, été supprimés. Triste nouvelle pour les vingt développeurs qui se retrouvent sur le carreau.

Comme on est un petit noyau, à la rédaction, à bien aimer les jeux de rôles en papier pas vidéo du tout qui se jouent avec des dés et des bonshommes en plomb, j'vais vous glisser quelques mots sur deux nouvelles parutions. D'abord, il y a Le Livre des Monstres pour l'Appel de Cthulhu. Bon, les illustrations sont à vomir, mais c'est censé représenter des monstres très laids, alors y a pas vraiment trahison. Et puis, y a L'Héritier de l'Empire, un guide pour Star Wars "La nouvelle République" qui adapte cette fois le premier volume de la trilogie de Timothy Zahn. Voilà. Comme il y a aussi, à la rédaction, un petit noyau de tyrans qui détestent les jeux de rôles, cette news va me coûter de me faire casser la gueule par Seb quand il se rendra compte que je l'ai faite passer discrétos ; mais bon, ça valait le coup. Il faut savoir défendre ses convictions au péril de sa vie.









L'avis d'Howard Bulot : "Cet homme prend des risques. J'aime ça. Ça me donne envie de lui casser la gueule."

Jeux Macintosh

Les possesseurs de Mac fans de jeux ont parfois du mal à se foutre des news sous la dent. Paf, bingo, nos copains les Belges ont décidé de les aider avec MacFun, un site Web dédié aux joueurs sur Mac, justement. Allez-y faire un tour, c'est bien foutu, ça grossit à vue d'œil et c'est bourré d'infos.

Dirigez votre copain Netscape sur www.cyberbar.be/guest/MacFun.

Vente



Ça s'appelle Vente, et pour cause : c'est une série de magazines destinés aux boutiques. Vente est décliné en quatre titres distincts : photo vidéo labo, optique, équipement ménager, électronique grand public et informatique. Ces magazines ne sont d'ordinaire réservés qu'aux professionnels, mais exceptionnellement ce mois-ci, Vente Electronique sera distribué en kiosque.



L'avis d'Howard Bulot : "Cette news m'a un peu déprimé. Je vais tenter de faire passer tout le mobilier de mon salon par les WC, pour me remonter le moral."

Top Gun

Incroyable ! Thrusmaster lance enfin un stick à un ▶ prix raisonnable. Le Top Gun, réplique du manche de F4 Phantom, ne coûte en effet que 349 francs. Compte tenu des prix habituellement pratiqués, on pourrait s'attendre à une réplique bon marché des joysticks haut de gamme de ce même constructeur. Certes, le socle n'est pas en fer, certes il n'est pas aussi résistant que ses confrères, mais quand même. La qualité de fabrication est excellente et le maniement s'avère précis et agréable. Doté d'un coolie hat et de quatre boutons, il conviendra à toutes sortes de simulations.

Constructeur : Thrustmaster
Distributeur : Guillemot
Téléphone : 02 99 08 90 88
Prix : 349 F TTC



Phazer Pad

La Rolls Royce du joypad vient de naître, et les consoleux risquent fort de nous l'envier. Le Phazer Pad est en effet le premier Pad à mêler commandes numériques et analogiques (Nintendo 64 mise à part). Il se compose d'un pavé digital à 8 directions, de 8 boutons de tir programmables avec tir automatique, de 2 gâchettes analogiques et d'1 molette de gaz. De forme équivalente à celle d'un pad de PlayStation, la prise en main est excellente et la fabrication laisse présager une très longue durée de vie. Notez que le pad est vendu avec un CD comprenant les démos de Front Pages Baseball 96, Fire Fight, FX Fighter et Dark Forces ainsi que tous les drivers DOS, Windows et Windows 95. Le pad se connecte à la fois sur le port Joystick et sur le clavier.

Constructeur : Thrustmaster
Distributeur : Guillemot
Téléphone : 02 99 08 09 88
Prix : 389 F TTC ▼



Quoi de

Constructeur : CH Products
Distributeur : Guillemot
Téléphone : 02 99 08 90 88
Prix : 849 F TTC

F-16 FighterStick

On n'y croyait plus ! Je vous avais présenté ce joystick en même temps que ▶ l'ensemble de la gamme CH Products, voilà plus de six mois. Malgré les annonces du constructeur, le FighterStick n'était toujours pas disponible. Le voilà enfin qui débarque chez nous, et à un prix raisonnable compte tenu des fonctionnalités offertes : 4 coolie hats, 4 boutons «feu» et 1 molette de gaz, soit 20 fonctions programmables. Couplé au CH Throttle Pro (manette de gaz à 3 coolie hats), il en offre 40 ! Pour ce faire, le joy se relie à la fois au port manette et au clavier. Attention, votre port joystick doit être câblé pour deux joysticks. Le Fighterstick est l'un des meilleurs joystick - sinon le meilleur - dédié à la simulation aérienne de combat.





Wacky Kids Pad

Les enfants ont eux aussi le droit de flirter avec l'informatique. Ben tiens, il n'y a pas de raison. Le problème, c'est que tout le monde s'en fiche, ou presque. Trust s'intéresse au problème via la première tablette graphique spécialement étudiée pour les plus jeunes. Attirante ne serait-ce que par sa forme et ses couleurs, elle permet de dessiner le plus naturellement du monde sur le moniteur de son PC. Elle inclut quelques logiciels éducatifs, en anglais hélas, et elle cohabite parfaitement avec la souris. Une excellente idée de cadeau, sauf que pour Noël, ben c'est un peu tard.



Constructeur : Trust
Distributeur : Aashima France
Téléphone : N.C.
Prix : 690 F TTC

Constructeur : Com 1
Distributeur : Com 1
Téléphone : 05 56 78 84 00
Prix : 4 100 F TTC (5 480 F TTC avec carte RTC/GSM 14 400)

Personal Communicator Assistant

Après US Robotics et son Pilot, voilà encore un constructeur de modems qui se lance dans l'informatique miniaturisée. Youpi ! Mais cette fois-ci, on passe à la dimension supérieure : le PCA-P2 s'offre le luxe de cumuler les fonctions fax, Internet, Minitel/Videotex et organizer. Que demande le peuple ? Pesant moins de 500 g et de la taille d'une demi-feuille A4, c'est vraiment l'outil idéal à traîner partout avec soi. Et pas que pour frimer : outre les traditionnels agenda, répertoire, tableur et mémo, il vous permet de répondre à vos mails, flâner sur les newsgroups, mettre à jour des données par Minitel, utiliser tous les réseaux de télécommunication actuels, recevoir des informations routières (fonction Autocom) et j'en passe. Sans compter la reconnaissance d'écriture manuscrite et les trois modes de saisie des données : texte, script et dessin. Il est compatible PC et livré avec 2 ports PCMCIA 2, 2 Mo de mémoire extensibles à 4 Mo et 3 batteries rechargeables.

neuf?





Constructeur : Creative Labs
Distributeur : Creative France
Téléphone : 01 39 20 86 30
Prix : 1 390 F TTC

SoundBlaster AWE64

Doté de 64 voix polyphoniques, la nouvelle carte son de Creative est davantage une évolution de l'AWE 32 qu'une véritable nouvelle carte à part entière. Rigoureusement compatible avec tous les anciens modèles, de la Sound Blaster Pro à l'AWE32, elle séduira notamment les musiciens grâce à l'intégration d'une nouvelle technologie jusque-là réservée aux synthétiseurs les plus coûteux. Le WaveGuide permet en effet d'améliorer le réalisme d'un son d'instrument en tenant compte de son volume, de ses formes et de la nature du matériau qui le constitue. Ainsi retrouve-t-on une certaine chaleur inexistante dans les «tables d'ondes» (wavetable) classiques. Si les jeux n'exploitent pas encore ce procédé, quelques titres sont d'ores et déjà annoncés comme compatibles avec le 3D Positionnal audio, un procédé offrant un son 3D plus convaincant que les systèmes concurrents. Parmi les fonctionnalités nouvelles, on retrouve le Full Duplex permettant de lire un Wave pendant que l'on en enregistre un autre, et les effets d'écho s'appliquent désormais à la partie audio de la carte. La mémoire, extensible jusqu'à 12 Mo de Ram, l'est non plus par barette mémoire mais par module propriétaire. Enfin, la carte est fournie avec tous les utilitaires habituels, plus un WebPhone, pour téléphoner via Internet. Une version Gold de la carte sortira en février. Résolument destinée aux musicos, elle inclura d'office 4 Mo de RAM, des banques SoundFont 2.0, une sortie numérique SP/DIF et deux RCA plaqués or. Ceci améliorera encore le rapport signal bruit de l'AWE64 de base qui, au passage, s'avère nettement meilleur que celui de l'AWE32. L'une comme l'autre sont livrées avec des câbles Midi, ça peut servir. L'AWE64 est donc une excellente carte, mais qui ne mérite pas le remplacement de votre AWE32, à moins que vous ne désiriez vous lancer dans la création musicale.

Loisirs

Rien de tel qu'un bon petit logiciel culturel pour se reposer les manettes entre deux parties effrénées. Et puis vous allez voir, finalement, beaucoup de ces produits ne sont pas si éloignés que ça de l'univers des jeux.





Isis



Comment faire connaissance avec le groupe Earth Wind and Fire ? Les vieux le connaissent, mais les petits jeunes ? Microfolies Edition vous prend gentiment par la main pour vous le présenter en sortant ce produit multimédia.

Une aventure surréaliste teintée d'un parfum égyptien vous fait découvrir le monde de Earth Wind and Fire. Isis, la déesse elle-même, vous demande de libérer son navire prisonnier d'un volcan depuis mille ans. La réunion de trois gemmes disséminées dans et aux alentours du bateau éveillera son équipage : les chanteurs et musiciens de Earth Wind and Fire. La recherche de ces pierres vous amène à découvrir le groupe et certains de ses vieux tubes. C'est donc un produit plutôt sympa, mais malheureusement limité. J'ai des regrets certains de n'avoir eu qu'une minuscule fenêtre de jeu pour admirer les superbes décors. De plus, l'accès aux chansons du groupe est rare : une machine est à votre disposition pour visionner un unique clip d'une durée très courte. Le plus intéressant est le recueil des interviews des chanteurs et des musiciens. Ils sont assez nombreux pour éviter les redites. Un après-midi suffit pour faire le tour de ce produit. Sa qualité graphique est remarquable malgré tout. Le plus du soft est le morceau de concert live offert à la fin. Techniquement, les ralentissements dus aux temps d'accès au CD-Rom ainsi que l'incrustation des personnages laissent à désirer. Les fans apprécieront, les autres non.





PC, MAC, CD-Rom
Editeur: Microfolie's Edition

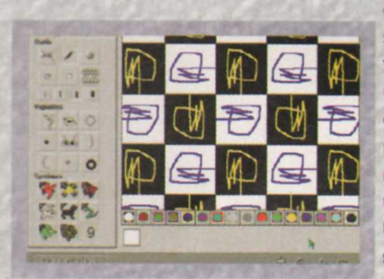




Escher interactif



La société Hachette s'est associée avec les Éditions du Chêne pour nous concocter un petit bijou consacré au plus récursif des artistes. Bon ok, il se trouve que Joystick fait partie du groupe Hachette, mais qu'importe. On vous promet que ce CD est vraiment superbe. Plus de 600 œuvres sont à votre disposition, certaines permettant une véritable interactivité. Fini le temps où on restait béat devant un tableau. Maintenant, on peut jouer avec. Un clic de souris donne naissance à une animation : mouvement de rotation pour une spirale infinie, vision à la loupe distordant le dessin. Tout ce qui a su fasciner l'artiste est prétexte à amusements, et vient nous fasciner à notre tour. Quel meilleur moyen, pour connaître quelqu'un, que de toucher à ce qui le sensibilise le plus ? Des petits jeux apprennent à découvrir les joies des espaces convexes ou concaves. D'autres permettent de suivre des métamorphoses, de reconstituer des objets en 3D et même de créer ses propres œuvres. Une image apparaît à votre écran, et les concepteurs vous proposent tout de suite de nouvelles pistes. Un interview, un commentaire ? Ou peut-être préférez-vous visionner toutes les œuvres du même thème ? Ce produit utilise avec bonheur toutes les possibilités qu'offre le support PC.



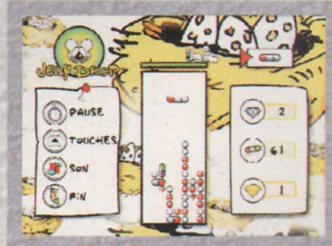
Jelly Drop



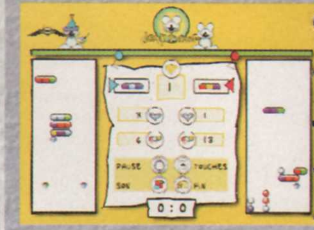




Argos s'est inspiré de Docteur Mario sur console Nintendo, pour sortir un produit multimédia à l'intention des plus jeunes. Ce jeu consiste à éliminer des diamants d'un plateau grâce à l'assemblage de gélules de même couleur. Il comporte de nombreux niveaux s'adaptant aussi bien aux débutants qu'aux plus doués. Son interface accueillante plaira aux enfants. L'absence de violence et la présentation le destinent à un jeune public.







Tim 7

concours pour New York



Tim 7 est un jeune garçon à la destinée peu banale : enlevé sur une île tropicale par un savant fou, le terrible Docteur Gaaf, le voici amnésique et obligé de retrouver ses connaissances pour s'échapper. Tel est le prétexte à la superbe gamme ludo-éducative conjointement mise au point par Ubi Soft pour l'environnement ludique et par les Éditions Hatier pour la rigueur pédagogique. Depuis cet environnement spécialement créé pour eux, nos écoliers et collégiens vont et viennent entre les différents personnages de l'île qui, chacun à leur manière, les épaulent dans leurs épreuves grâce à de nombreux jeux, tests de connaissances et banques de données. Ils ont même la possibilité de se connecter à Internet pour y trouver un prolongement logique et un complément inépuisable d'informations : "Les pages éducatives de Tim 7" offrent une sélection de plus de 300 sites et sharewares à caractère éducatif (http://www.ubisoft.fr).

Dans cet épisode des aventures du jeune Tim, le Docteur Gaaf et Tim sont en compétition pour représenter l'île, à l'occasion du fameux concours de New-York de mathématiques. Le premier prix de ce concours est un voyage d'un mois autour du monde. Mais pour avoir une chance d'y participer, il faut que Tim affronte Omnes, l'ordinateur central du Docteur Gaaf.

Bref, pour la première fois, un véritable environnement ludique est en mesure d'épauler les enfants du CM1 à la 3e. Quatre titres pour la 6e sont déjà disponibles depuis un mois. Mais au final, pas moins d'une vingtaine de CD-Rom seront autant de prétextes pour réviser français, mathématiques et histoire-géographie. Les parents ne sont pas non plus oubliés, puisque le prix ne devrait pas dépasser 150 F.

Math 6e, activités numériques
Editeur : Ubi Soft
PC CD-Rom









L'Histoire

des Grands Prix de Monaco

PC, Mac, Windows 95, CD-Rom
Editeur: Interactive Media Development S.C.S.



Ce premier volume des Grands Prix de Monaco retrace l'épopée des courses automobiles de 1929 à 1980. L'interface se présente comme un tableau permettant d'accéder aux présentations des courses et de la ville de Monaco. Bien documenté, le produit résume les principaux événements se déroulant lors des compétitions. Fims d'archives et photographies émaillent les reportages. Complet, il nous laisse cependant sur notre faim en passant trop vite sur les détails des courses et des participants, contrairement à la section présentant la ville de Monaco et ses activités.






Le jeu de course automobile légendaire de SEGA enfin sur PC. Une expérience unique de pilotage à grande vitesse sur asphalte, sable, terre et boue. Si vous vous sentez d'attaque, vous pouvez défier un autre pilote sur votre PC ou jouer en réseau. Les jeux d'arcade SEGA PC fonctionnent sur PC Pentium 75 MHz (90 MHz est recommandé) avec Windows 95 sans carte accélératrice.



SEGA™ PC

Vous ne verrez plus votre ordinateur

de la même façon.

SITE WEB : http://www.sega-europe.com







PAR STÉPHANE QUENTIN ET MATHILDE REMY

Cartes 3D Le no

On vous l'avait dit le mois dernier : ne foncez pas sur la première carte 3D venue ! On sait, on sait : la pression est forte mais, en y réfléchissant, combien y a-t-il de jeux qui nécessitent une accélération 3D ? Un seul à ce jour : Ultimate Race, qui n'existe qu'en version PowerVR. Alors gardez la tête froide. Et si vous vous intéressez également à des jeux comme Alerte Rouge et Diablo (au hasard), pensez alors aux accélérations S-VGA et DirectDraw que permettent ces cartes.

Ça y est : le débat est lancé ! Faut-il à tout prix claquer entre 1 000 et 2 000 francs dans une technologie 3D ? Si on veut transformer son PC en machine d'arcade, oui. Mais cela suppose d'avoir déjà une bonne configuration initiale, minimum Pentium 100. Vous ne transformerez pas un P60 en bête de course en lui rajoutant une des dernières cartes 3D ! Certains d'entre vous le savent bien d'ailleurs, qui écrivent, mailent et appellent pour s'étonner de ce qu'on préconise un Pentium pour faire tourner Tomb Raider. En se contentant du VGA, en effet, nul n'est besoin des dernières générations de processeurs, encore moins d'une quelconque technologie 3D. Car il est bien là, le choix : joli ou pas joli ? Beau, magnifique, époustouflant ou simplement jouable ?

Mais si vous voulez vous adonner aux plaisirs de la fluidité, de la rapidité, de la beauté des textures et de la très haute résolution à vous en décoller les rétines, commencez par vous mijoter une petite configuration bien béton telle que celles évoquées le mois dernier. Autant vous prévenir tout de suite : sans bon processeur et avec moins de 16 Mo de RAM, votre 3D fera grise mine, toute accélérée qu'elle soit. Alors pesez vos besoins et vos envies de 3D, et faites rentrer tout ça dans votre budget.



uveau front des hostilités



Carte vidéo ou accélératrice ?

Pour éclaircir vos doutes, mettons quelques petites choses au point : tout d'abord, il vous faut savoir dans quelle mesure vous êtes en manque de sensations 3D. Les meilleures performances sont en effet proposées par les cartes accélératrices dédiées qui surclassent largement les cartes vidéo. Pour aller plus loin, on peut même dire qu'il existe un gouffre entre la véritable accélération 3D et les arguments plus commerciaux qu'autre chose des cartes vidéo dites 3D (à quelques exceptions près, comme vous le verrez plus loin). Bref, les librairies graphiques de ces cartes accélératrices sont incroyablement performantes, et leur compatibilité Direct3D est extrêmement poussée. Mais n'étant absolument pas prévues pour









LE COMPARATIF DIRECT3D

Hyperblade nous a permis de comparer les différences visuelles des cartes sous Direct3D. En ❶ la technologie PowerVR, en ❷ Direct3D soft (sans carte), en ❸ la technologie 3Dfx, en ❹ le chip Rage II, en ❺ le chip Virge. A vous de choisir !



Les cartes vidéo 3D

traiter la 2D ou vos bons vieux jeux DOS, les cartes accélératrices laissent la grande majorité des jeux actuels à la discrétion de votre carte vidéo. Si vous êtes pleinement satisfait des performances 2D et DOS de cette carte vidéo, tout va bien. Sinon, il ne vous restera plus qu'à changer également celle-ci.







Jeux 3D, la standardisation passe par Microsoft

Mais dans ce cas, plutôt que de jouer la sécurité avec un grand classique de type 968 S3 ou Millenium, vous préfèrerez peut-être miser sur une solution complète qui sera moins performante en 3D pure mais plus équilibrée. Et surtout budgétairement plus acceptable. C'est une optique qui se défend, si on la considère comme une introduction à la 3D. Mais il faut savoir que tôt ou tard, plus ou moins selon votre choix, vous devrez franchir le pas de la carte accélératrice si vous voulez réellement goûter à ce qu'est la vraie 3D, celle qui dépote vraiment.

Nous avons donc passé en revue les dernières cartes 3D sorties à ce jour, vidéo comme accélératrices. Nous les avons toutes testées sur un Pentium 166, avec 32 Mo d'EDO RAM et 512 Ko de cache. Nous avons utilisé le Quake Benchmark pour comparer les performances des cartes vidéo sous DOS. Pour leurs performances Direct3D, nous avons utilisé Tunnel, petit programme de test fourni par Microsoft. Seul problème : à partir de 60 frames/sec, Tunnel donne la fréquence de rafraîchissement de l'écran ! Impossible donc de l'utiliser pour les cartes accélératrices qui dépassent toutes ce taux. Malheureusement, comme chaque carte possède sa propre librairie graphique, il nous est impossible de comparer des technologies différentes sur la base de jeux différents. Et le seul standard qui se soit imposé est donc le Direct3D de Microsoft.

LE CHIP VIRGE



Le Virge est le chipset 3D mis au point par la société S3. Il équipe de nombreuses cartes vidéo dont la Stealth 3D 2000 XL de Diamond, que nous avons testée pour vous.

À la fois carte VGA et accélérateur 3D, la Stealth 3D 2000 XL est livrée avec les versions optimisées pour le Virge de Descent 2 et Destruction Derby.

Côté 3D, le Virge intègre les principales fonctionnalités de la 3D comme la correction de textures, le Texture mapping, le Gouraud shading, le Tri-linear filtering, le Z-buffering et l'Alpha blending. Malheureusement, sa bibliothèque graphique n'est pas un modèle de performances, et elle supporte assez mal Direct3D. En revanche, elle possède l'une des meilleures accélérations 2D du marché pour W95 (DirectDraw).

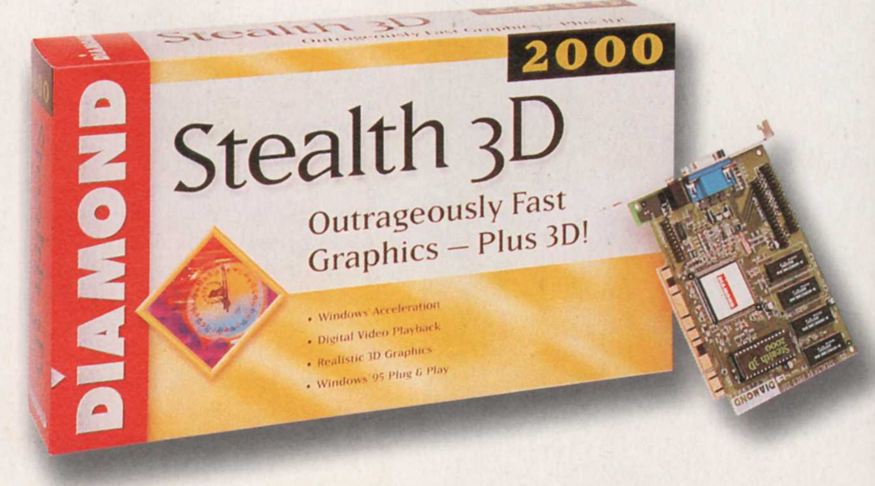
Côté DOS, les performances sont plutôt bonnes. Mais pour monter au-dessus de 360x480, il vous faudra compenser l'absence du VESA 2.0 en BIOS en vous procurant la dernière version de SDD 5.3 (Scitech Display Doctor, ou UNIVBE). Et encore... Quake ne peut toujours pas tourner en 640x480 !

Bref, pour un prix public conseillé de 1 190 F dans sa version 2 Mo d'EDO RAM (1 450 F pour la version 4 Mo), la Stealth 3D 2000 XL offre des performances un peu comparables à la Mystique : bonnes en accélération 2D, correctes pour l'accélération DOS mais faibles pour la 3D.

NB : La dernière version du Virge, le Virge VX, n'offre pas de meilleures performances. Elle permet simplement de supporter une mémoire plus rapide et de monter en plus haute résolution. Le Virge VX, qui équipe la Stealth 3D 3000 XL, en fait une carte plutôt dédiée au traitement graphique. Pour un prix public initial d'environ 1 690 F avec 2 Mo de SGRAM, cette carte peut être étendue à 4 Mo pour monter à 1280x1024 en 65 000 couleurs ou même à 8 Mo pour atteindre 1600x1200 en millions de couleurs.

FRAME RATES CALCULÉS SUR UN PENTIUM 166 AVEC LA STEALTH 3D 2000 XL
Quake version normale
- en 320x200 :
  28,42 frames/sec
- en 360x480 :
  14,64 frames/sec

Tunnel (Direct3D) en 640x480 et 256 couleurs : 17 frames/sec



PAS D'AIRBAG
PAS DE CLIMATISATION
PAS DE DIRECTION ASSISTÉE
PAS D'AUTORADIO
PAS DE TOIT OUVRANT

VOTRE PROCHAINE VOITURE...

LE CHIP RAGE II



TI est le seul constructeur de cartes à également développer ses technologies et fabriquer ses chipsets. Le Rage II n'équipe donc que des cartes ATI, et en l'occurrence ses deux petites dernières : la 3D Xpression+ PC2TV et la Pro Turbo 3D PC2TV.

La Pro Turbo 3D PC2TV étant plus spécifiquement dédiée à une utilisation CAO/DAO, nous ne vous parlerons que de la 3D Xpression+ PC2TV. À la fois carte VGA et accélérateur 3D, elle est livrée avec les versions optimisées pour le Rage II de MechWarrior 2, Wipe Out et Assault Rigs.

Côté 3D, le Rage II offre des fonctionnalités intéressantes telles que : Z-buffering, Alpha blending, effets de brouillard, Gouraud shading, Mip-mapping, Texture mapping et Dithering. Les jeux optimisés pour le Rage II offrent une excellente qualité d'image et de bonnes performances. De plus, il est parfaitement compatible Direct3D.

Côté DOS, la qualité est bonne en VGA comme en S-VGA.

La carte bénéficie d'un nouveau composant, ImpactTV, qui permet la lecture des CD vidéo ainsi qu'un affichage direct sur écran TV grâce à une sortie PAL.

Livrée avec 2 Mo de SDRAM (EDO RAM) extensibles à 4 pour un prix public conseillé de 1 290 F, la 3D Xpression+ PC2TV est une bonne petite carte bien équilibrée et intéressante par ses fonctions TV originales.

NB : Elle existe sans fonctions TV sous le nom de 3D Xpression+ pour un prix public annoncé de 980 F.



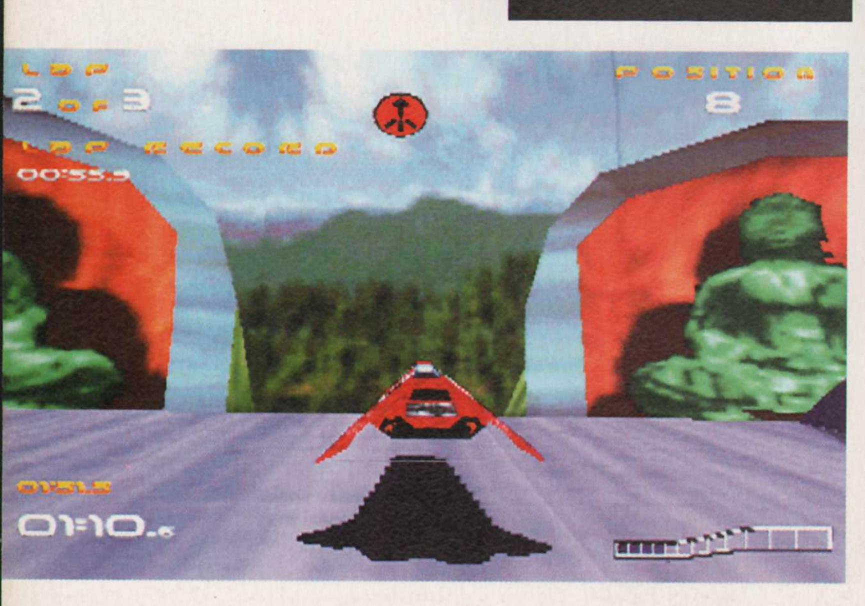


FRAME RATES CALCULÉS SUR UN PENTIUM 166 AVEC LA 3D XPRESSION+ PC2TV
Quake version normale en 320x200 : 27 frames/sec
- en 640x480 : 11 frames/sec
- en 800x600 : 8 frames/sec
Tunnel (Direct3D) en 640x480 et 256 couleurs : 29 frames/sec









Les principaux termes de l'accélération 3D

Allez, je vous vois déjà penser : encore des termes barbares dont on se fiche comme de l'an 40. Mais non. Erreur ! Derrière chacun de ces termes (et encore, on vous en a épargnés pas mal) se cache une des nombreuses fonctions dont peuvent bénéficier en hard les chips que nous allons passer en revue au cours des pages suivantes.

• ALPHA BLENDING
Une image informatique possède ordinairement une valeur de rouge, une de vert et une de bleu (RGB) pour chaque pixel. Si elle possède également une valeur alpha (on parle alors de canal alpha), celle-ci détermine la transparence du pixel. Entre 255 pour l'opacité et 0 pour la transparence absolue, on choisira par exemple une valeur très faible pour une vitre. Et c'est le fait de composer l'image de cette vitre avec une seconde image d'arrière-plan, qu'on appelle Alpha blending. Les processeurs graphiques qui possèdent des buffers alpha peuvent réaliser les effets de transparence en hard.

• ANTI-ALIASING
Toute méthode éliminant les marches d'escalier et ruptures de lignes d'une image.

• BI-LINEAR TEXTURE SAMPLING/FILTERING
Mode d'anti-aliasing qui utilise l'interpolation linéaire pour éviter la pixellisation à la jonction des textures et l'effet "blocs de couleurs" lors du grossissement des polygones.

• CLIPPING
Élimination des parties d'une image situées en dehors d'une certaine zone. Exemple : vision à travers une lunette.

• DITHERING
Exploitation des couleurs d'une gamme pour en obtenir artificiellement d'autres, comme jouer en arrière-plan avec différents types et tailles de noirs pour simuler des gris.

• DOUBLE BUFFERING
Moyen d'adoucir les mouvements de polygones à l'écran par l'affichage complet et non progressif de chaque frame : cette technique d'allocation de la mémoire vidéo permet le calcul d'une frame pendant l'affichage de la précédente et non un affichage au fur et à mesure du calcul de chaque frame.

• RASTERIZATION
Procédé qui permet de transformer les primitives en images à deux dimensions, puis de donner à chaque point de l'image des valeurs de couleur et de profondeur.

• TEXTURE MAPPING
Moyen de recouvrir un objet avec une image, une texture.

• TRI-LINEAR MIP-MAPPING
Les textures sont stockées à différents niveaux de détail dans une mémoire appelée mip-map. En fonction du niveau de détail nécessaire pour chaque polygone, l'ordinateur sélectionne dans cette mémoire les deux textures les plus proches. Au cœur d'une texture, il procède à une interpolation linéaire simple entre ces deux valeurs. Au raccord de deux textures, les valeurs sont au nombre de quatre, et l'interpolation est triple.

• Z-BUFFER
Mémorisation du paramètre profondeur pour chaque point de chaque objet d'une image "plane". Ainsi, le programme peut-t-il déterminer pour chaque point celui des polygones qui sera au premier plan et masquera les autres.

NASCAR® RACING 2

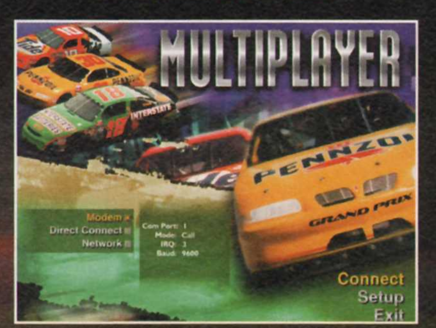
MOTEUR V8
16 SOUPAPES
10 000 TR/MN
350 KM/H
700 CV
4 FREINS À DISQUE
VOLANT SPORT



16 circuits avec option conduite de nuit



Choisissez entre mode simulation ou arcade



Course multi-joueurs : 8 joueurs sur réseau ou 2 en liaison modem

ESSAYEZ-LA !

Overdose d'adrénaline assurée chez votre concessionnaire

http: //www.sierra.fr

Artetra-Pictorus



SIERRA®

Retrouvez NASCAR® RACING 2 sur le catalogue SIERRA

Nom ______ Prénom ______
Adresse ______
______
Ville ______ Code Postal ______

SIERRA - 25, rue Jeanne Braconnier - Immeuble « Le Newton »
92306 Meudon-La-Forêt Cedex - France

NASC 0107

LE CHIP RENDITION

Le chipset Rendition a été mis au point par la société du même nom. Il est aujourd'hui exploité par trois cartes : la Screamin'3D de l'éditeur Sierra, qui ne sera pas importée en France, la Intergraph Reactor du constructeur de machines 3D haut de gamme Intergraph (celui qui attaque le marché des Silicon avec des configurations à base de pentiums pro) et la 3D Blaster de Creative Labs.

Nous avons testé pour vous la 3D Blaster PCI de Creative Labs à base de chipset Rendition Verite 1000. À la fois carte VGA et accélérateur 3D, cette carte est fournie avec Quake shareware et le patch qui l'optimise pour le Rendition, avec les versions optimisées pour le Rendition de Rebel Moon (doomlike), Flight Unlimited et Battle Arena Toshinden et enfin avec des drivers pour Windows95 particulièrement bien réalisés, qui s'intègrent de façon naturelle dans le setup de W95 en y rajoutant pas mal de fonctionnalités comme le réglage du taux de rafraîchissement de l'écran.

Côté 3D, le Rendition Verite 1000 possède toutes les routines hard pour réaliser Texture mapping, Bi-linear filtering, Anti-aliasing, Gouraud shading, Alpha blending, Z-buffering et effets de brouillard. Les jeux optimisés pour le Rendition offrent donc une excellente qualité d'image et une bonne amélioration des performances. De plus, le Rendition est aussi parfaitement compatible Direct3D.

Côté DOS, outre des performances du Rendition Verite 1000 comme les sprites anti-aliasés, la carte bénéficie aussi d'un accélérateur S-VGA. Malheureusement, elle est particulièrement lente en VGA et parfois trop rapide en 800x600. Sur Duke Nukem 3D, notamment, elle affiche plus de 40 frames/sec en 800x600 et c'est à la limite du jouable !

Enfin, malgré ses 4 Mo d'EDO RAM, la carte ne peut monter qu'en 1024x768 en 65 000 couleurs, à cause d'un Mo de RAM exclusivement dédié aux textures. Des versions de jeux dédiées au Rendition sont prévues pour EF 2000, Tomb Raider et sans doute à terme pour tous les titres phares. Le BIOS flashable de la 3D Blaster est régulièrement remis à jour, de façon à supporter tous les autres jeux du marché. Vous trouverez le dernier (le 1.00.73.1) sur le site de Creative Labs (www.creaf.com) et dans notre prochain CD.

Bref, pour un prix public annoncé de 1 390 F, la 3D Blaster PCI s'avère un excellent compromis entre compatibilité Direct3D et accélération DOS.

FRAME RATES CALCULÉS SUR UN PENTIUM 166
Quake version normale en 320x200 : 9,31 frames/sec
- en 640x480 : 12,24 frames/sec
- en 800x600 : 9 frames/sec

Quake version accélérée en 320x200 : 32 frames/sec
- en 640x480 : 18 frames/sec
- en 768x576 : 13 frames/sec

Tunnel (Direct3D) en 640x480 et 256 couleurs : 31 frames/sec















À ce jour, seul le Rendition permet à Quake d'exprimer toute la beauté de son graphisme


SIRIUS










MICROÏDS

Les cartes accélératrice 3D

LA TECHNOLOGIE POWERVR



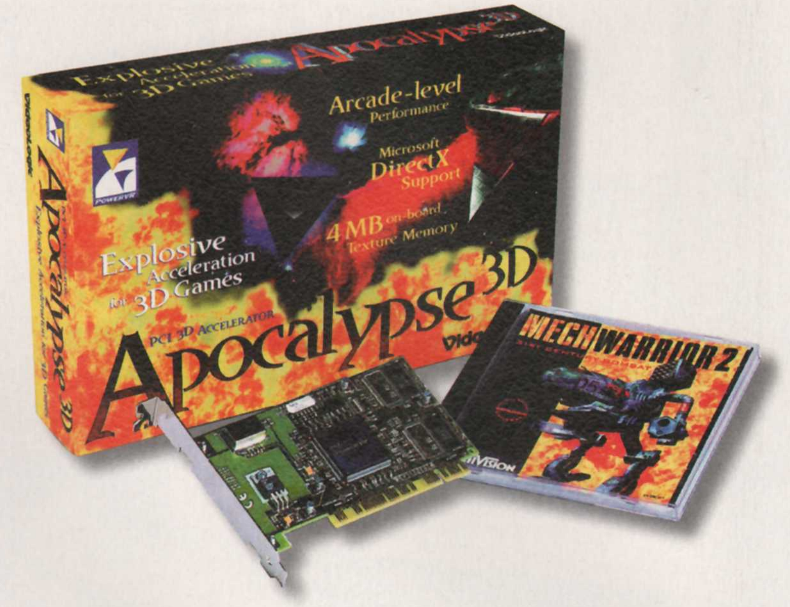
Mise au point par la société anglaise Videologic, cette technologie a donné naissance au chip PCX1 dont NEC assure la fabrication. Elle est exploitée sous forme d'une carte accélératrice : l'Apocalypse 3D de Videologic.

L'acquisition d'une Apocalypse 3D suppose que votre PC soit déjà équipé d'une carte VGA. Petit rappel : comme toutes les cartes accélératrices pures, l'Apocalypse 3D ne vous fera gagner en performances de toutes sortes qu'avec les jeux développés pour elle (avec Power SGL) et avec Direct3D.

Autre particularité propre à la technologie PowerVR : les performances du PCX1 sont proportionnelles aux performances du processeur central, lequel devra obligatoirement être de type Pentium et plutôt de marque Intel. En effet, à puissance égale, les 6x de Cyrix s'avèrent moins performants face à cette technologie. De plus, sachez que l'achat d'une Apocalypse 3D ne se justifie réellement qu'à partir du Pentium 133 avec 24 Mo de RAM. Avec une configuration moins puissante, vous risqueriez d'être déçu. D'ailleurs Ultimate Race, le jeu de Kalisto bundelisé avec l'Apocalypse 3D, indique clairement Pentium 133 en configuration recommandée.

De fait, la technologie PowerVR offre là son revers de la médaille. C'est aujourd'hui la seule carte réellement 3D du marché, en ce sens qu'elle crée les polygones, alors que les autres cartes se contentent de les déplacer. C'est la seule carte qui puisse se permettre d'allouer la totalité de ses 4 Mo de SDRAM au stockage des textures. C'est la seule qui puisse faire tourner n'importe quel jeu en 640x480 comme en 800x600.

Sur une bonne configuration, l'Apocalypse 3D fait très bien tourner les jeux Direct3D et surtout ses jeux dédiés. Encore faut-il discerner les trois niveaux d'exploitation de Power SGL, la bibliothèque graphique de la PowerVR. Le niveau le plus faible, "accelerated PowerVR game", est comparable à un développement sous Direct3D. Quant au niveau ultime, "extreme PowerVR game", il tient pleinement ses promesses en nous balançant 25 images par seconde sur Pentium 166 avec tous les effets de brouillard, d'Alpha blending et tout et tout. Ultimate Race nous en a fourni la preuve. Seul petit hic : la PowerVR ne réalise pas encore le Bi-linear filtering. Les polygones ne sont donc pas aussi adoucis et jolis qu'avec la 3Dfx. Mais Videologic travaille actuellement à de nouveaux drivers qui permettront bientôt de réaliser cette gamme d'effets.



Partie avec un sérieux handicap par rapport au 3Dfx - puisque technologie toute nouvelle qui oblige les développeurs à sortir de leurs habitudes de programmation - le PowerVR se fait néanmoins peu à peu reconnaître. La campagne intensive menée par Videologic commence à porter ses fruits : parmi les jeux Power SGL les plus attendus, notons Wing Commander 5 (Origin), Flight Unlimited 2 (Looking Glass), Formula 1 (Bizarre Creations) et Pod (Ubi Soft). Bref, la PowerVR est aujourd'hui une alternative intéressante à la technologie 3Dfx plus implantée, mais elle semble encore loin d'avoir livré toute sa puissance.

L'Apocalypse 3D est livrée avec les versions Power SGL de Ultimate Race (extreme PowerVR game) et de MechWarrior 2 (accelerated PowerVR game). Videologic a fermement annoncé son intention de la commercialiser pour un prix public n'excédant pas les 1 450 F TTC. (Pour toute information complémentaire : 00 44 1923 260 511.)









BENCHS DE L'APOCALYPSE 3D SUR UN PENTIUM 166
- 1 million de polygones déplacés à la seconde
- 60 millions de pixels déplacés à la seconde (sans Bi-linear filtering)
- Tunnel (Direct3D) en 640x480 et 256 couleurs > 60 frames/sec

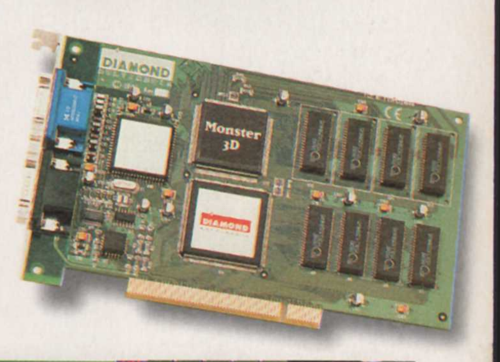












LA TECHNOLOGIE 3DFX

La technologie 3Dfx a été mise au point par Voodoo Graphics, société californienne spécialisée dans la 3D professionnelle. 3Dfx désigne également le chipset qui équipe aujourd'hui deux cartes accélératrices : la Monster 3D de Diamond et la Righteous 3D d'Orchid.

Comme toutes les cartes accélératrices, celles-ci nécessitent que vous possédiez déjà une carte VGA. Elles se raccordent à cette dernière par un câble externe, et le branchement de votre moniteur se fait sur la carte accélératrice. Rappelons que la technologie 3Dfx n'accélère rien qui ne soit prévu pour elle ou supporté par elle. Ainsi, pour bénéficier pleinement d'une carte 3Dfx, il faudra posséder des jeux développés avec sa bibliothèque graphique propre, le Glide, ou avec les principales API du marché comme Direct3D, RealityLab 2.0, 3DR ou RenderWare. Il existe néanmoins de plus en plus de patchs visant à rendre compatibles des jeux initialement non accélérés par la 3Dfx.

Parce que la technologie 3Dfx a été initialement conçue comme un outil de développement pour les créateurs de jeux, le Glide couvre aujourd'hui absolument toutes les techniques possibles et imaginables qu'on puisse rencontrer dans le monde de la 3D. Du coup, les jeux dédiés 3Dfx sont absolument fabuleux (nous ne nous étendrons pas davantage sur la question), et les cartes qui exploitent sa technologie sont au top de l'accélération 3D. De plus, contrairement aux premières impressions laissées par l'Apocalypse 3D, c'est la 3Dfx qui supporte Direct3D avec le plus de bonheur (cf. bench marks). Tiens, au sujet des benchs, si vous vous inquiétez de la quantité moins importante de pixels déplacés sur 3Dfx que sur PowerVR, sachez que ce ralentissement est dû au Bi-linear filtering que n'assure pas encore l'Apocalypse 3D. Ouf !

Autre avantage lié à cette fréquentation depuis plus de deux ans de tous les développeurs du marché : la liste des titres 3Dfx à paraître est plutôt intéressante. Hormis tous les titres Direct3D qui seront indifféremment supportés par les technologies 3Dfx et PowerVR, Voodoo Graphics annonce les versions Glide de Prey (3D Realms), Formula 1 (Bizarre Creations), EF 2000 (Digital Image Design) et Unreal (Epic Megagames) ainsi que la version 3DR de Falcon 4.0 (Spectrum Holobyte).

La seule limitation de la 3Dfx est liée à la RAM : avec 4 Mo d'EDO RAM non extensibles, elle immobilise 2 Mo pour les textures et n'en dispose plus que de 2 pour le z-buffer. De ce fait, on ne peut pas monter au dessus de 640x480 en millions de couleurs, ce qui est un peu dommage si on a une machine très puissante par derrière. En contrepartie, elle fonctionne aussi bien sur Pentium 100 que 166. Bref, outre son prix, la technologie 3Dfx a beaucoup pour plaire. C'est ce qu'on appelle une valeur sûre.

La Monster 3D est livrée avec les versions Glide de Descent 2 et de MechWarrior 2, ainsi que la version Direct3D d'Hyperblade (testée par notre Pomme de Terre dans ce numéro). Elle est annoncée au prix public conseillé de 2 090 F.

La Righteous 3D est livrée avec les versions Glide de Descent 2, de MechWarrior 2, de VR Soccer '96 et de Whiplash 3D ainsi que les démos jouables de Scorched Planet (RenderWare), de Hellbender (Direct3D) et de Monster Truck Madness (Direct3D). Son prix public conseillé est de 1 990 F.

BENCHS DES DEUX 3DFX SUR UN PENTIUM 166

- 1 million de polygones déplacés à la seconde ;
- 45 millions de pixels déplacés à la seconde (avec Bi-linear filtering) ;
- Tunnel (Direct3D) en 640x480 et 256 couleurs > 60 frames/sec.



Interview





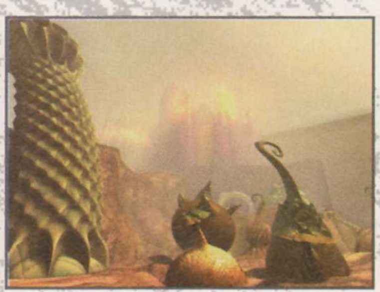
Of Light &

PC CD-ROM • ÉDITEUR INTERPLAY • SORTIE PRÉVUE COURANT 97

Comme tous les mois, voici quelques exclusivités provenant directement des États-Unis... Cette fois, il s'agit d'une rencontre peu banale avec Gil Bruvel. Peintre de génie et créateur de jeux à la fois, l'homme est simple et lucide. Croyez-nous, on en reparlera de ce Light & Darkness !

Par Morgan





À cheval entre Myst, 11th Hour, Zork Nemesis en termes de jeu vidéo, et Salvador Dali et Suidmak en termes de style graphique, Of Light & Darkness est un projet hors du commun... Ambiance peaufinée, travaillée, moteur de jeu unique et novateur, interactivité et absence de linéarité, bref un jeu d'aventure sous son meilleur jour.

Vous allez incarner un jeune homme du nom de Mike, qui s'est rendu récemment avec sa petite amie Serin à une expo de peinture dans l'une des galeries en vue de Beverly Hills. Le peintre, un artiste français du nom de Ruvell (pseudonyme qui a au moins le mérite d'être clair), présente au public des œuvres splendides, ésotériques, envoûtantes... L'une des toiles, intitulée *Avant-Garde* attire rapidement l'attention de Serin. Soudainement, tout tournoie autour d'elle, et elle se trouve absorbée dans la toile... Passage vers une autre dimension, rêve éveillé ? Peu importe, vous n'avez pas le temps d'y réfléchir : avant que cette porte

ne se referme, vous sautez à l'intérieur pour sauver votre amie. Vous vous retrouvez dans un monde inimaginable ! Architecture aux formes rondes et symétriques, couleurs chatoyantes aux reflets dorés, ce lieu pourrait être sorti tout droit de l'imagination de Salvador Dali. Le graphisme, réalisé entièrement sur Silicon Graphics par Gil Bruvel, est à tomber par terre ! Nous sommes loin des jeux vidéo traditionnels, il s'agit réellement là d'une œuvre d'art. Professionnalisme d'un néophyte de l'informatique et amateurisme d'un peintre traditionnel ? Ou inversement ? Non, Gil est tout bonnement maître en l'art de combiner ces deux techniques. Rien ne l'effraie, c'est pour lui un autre mode de représentation de son imagination... La 3D remplace la 2D tout simplement. Ce n'est pas un gain, juste une autre perspective, une autre approche.

On est loin des jeux vidéo traditionnels, il s'agit réellement là d'une œuvre d'art.

Géré par un moteur de jeu 3D révolutionnaire appelé "Eden", vous pouvez vous déplacer en temps réel dans les scènes, interagir librement avec les quelque 60 objets, les examiner, parler avec les 10 personnages du jeu, et résoudre une quarantaine de puzzles. Lors de vos pérégrinations, vous rencontrerez des personnages aussi étonnants que Mephisto, gardien de la chambre des horreurs euclidienne, Miranda, citoyenne infernale de Mechanos, ou bien encore Bibble, lecteur de la chambre des Murmures. Cette pseudo-réalité, qui est dorénavant la vôtre, est composée de mystère, de reflets de votre propre réalité et imagination, et vous devrez en comprendre le sens. Retrouver Serin ne sera pas facile.

D'autre part, Eden permet aussi de saisir des objets, même en plein mouvement. Ce qui semble n'être qu'une grosse scène cinématique en haute résolution devient un jeu, dont les scènes ne sont pas précalculées, et qui vous laisse libre d'agir à tout moment. L'interface se rapproche de celle d'un jeu comme Zork Nemesis. Votre curseur vous permet d'interagir aisément avec l'environnement, les clics de la souris correspondant à l'action logique à effectuer (ouvrir ou fermer lorsque l'on est en face d'une porte, parler devant un personnage, etc.). Le scénario, quant à lui, vous permet de résoudre sans aucune linéarité les différentes énigmes. Pas de contraintes d'ordre logique, souvent pénibles dans moult jeux.

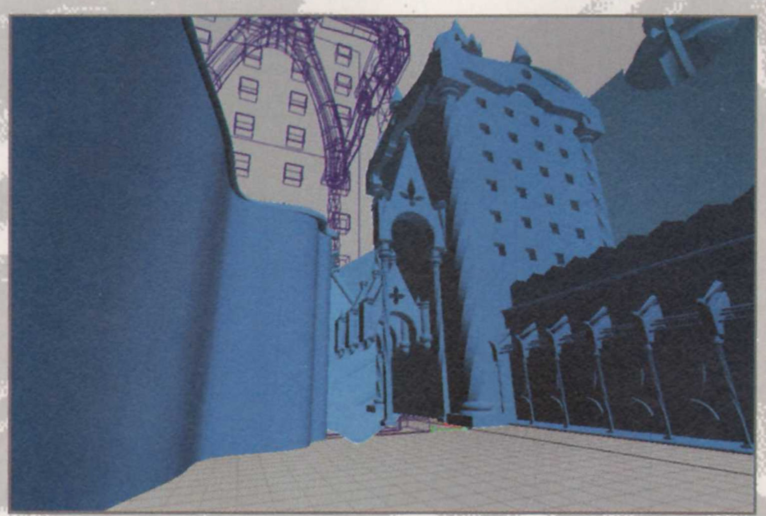
Lorsque je dis qu'il s'agit d'un projet unique en son genre, je ne parle pas uniquement de sa qualité... (même si je suis convaincu que vous êtes déjà conquis). En fait, le jeu ne devrait pas voir le jour avant le milieu de l'année prochaine, il est donc un peu tôt pour en juger. Non, le point bel et bien fascinant est sans aucun doute la façon dont il est réalisé. Pour en juger, je vous propose une rencontre avec Gil Bruvel, peintre et créateur du produit.





Ce qui semble n'être qu'une grosse scène cinématique en haute résolution devient un jeu, dont les scènes ne sont pas précalculées.

& Darkness



Du temps réel digne de cinématiques

Eden, le moteur de jeu, calcule en temps réel les effets de lumière, les ombres portées, les reflets sur votre personnage, etc. L'effet obtenu est tout bonnement fantastique ! Entièrement en S-VGA et 65 000 couleurs, Of Light propose le plus beau graphisme que l'on ait jamais vu dans un jeu vidéo.





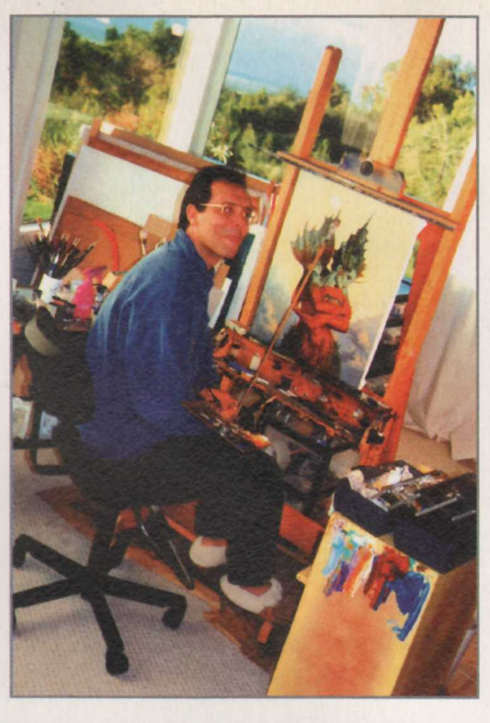


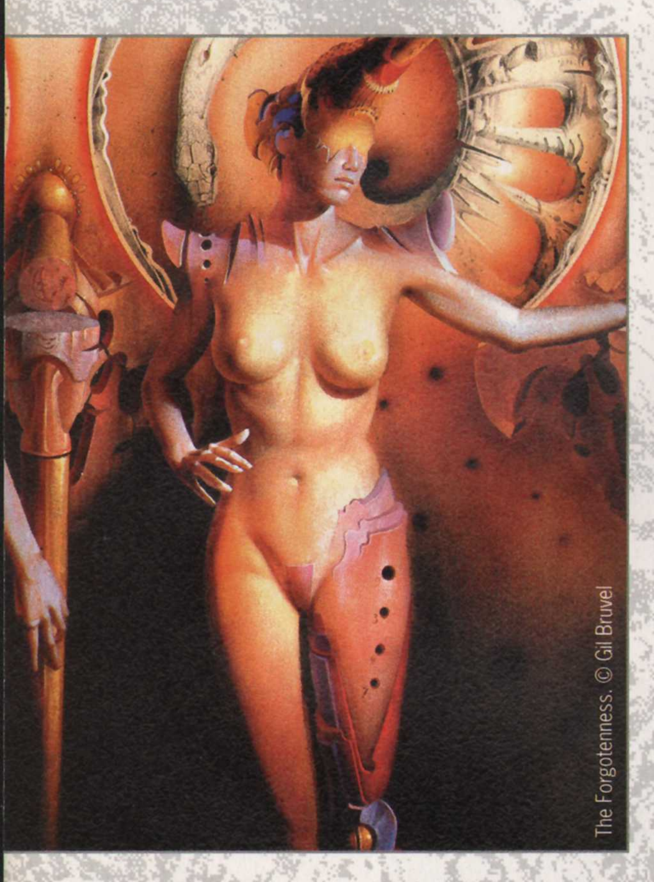
Parmi les études menées pour la réalisation des personnages, Gil a proposé une version en images de synthèse. Au final, les visages seront sans doute remplacés par des vidéos.

Of Light & Darkness

Gil Bruvel

"Mes œuvres sont le fruit de mon imagination, sans volonté aucune de réalisme".





The Forgotenness. © Gil Bruvel

C'est en toute simplicité que j'ai rencontré Gil et Marianne (sa femme). Déjeuner amical, ambiance relaxe, personnage captivant, simple et bourré de talent...

Joystick : Gil, tu es Français, né en Australie, tu vis à Hawaï... Est-ce cela que tu essayes de rendre au travers de tes peintures ? Une multitude d'influences, de cultures ?

Gil Bruvel : Pas vraiment. Je ne cherche pas à retranscrire une réalité à travers mes œuvres. Elles sont le fruit de mon imagination, sans volonté aucune de réalisme. Par contre, je puise sans aucun doute et inconsciemment dans différentes cultures, peintures ou formes d'art pour y parvenir. On me compare souvent à d'autres gens à propos des mélanges de cultures ou d'idées. Cela ne me gêne aucunement d'ailleurs. J'ai toujours adoré regarder avec attention certains autres peintres, m'imprégner de leur travail. Tout ce mélange d'idées et d'images se retrouve évidemment dans mon œuvre.

Joystick : Tu as exposé un peu partout à travers le monde (Japon, France, Monaco, Californie, Floride, New York, etc.). Qu'est-ce qui t'a décidé à choisir Hawaï comme cadre de vie et de travail ?

G.B. : Tout d'abord l'environnement (rires) et aussi le fait que les Américains aient toujours bien accueilli mes tableaux. De plus, Hawaï est depuis toujours un centre artistique important, et nombre de peintres se sont établis ici. J'y ai mon studio, une galerie. La dynamique artistique est vraiment très riche.

Joystick : Comment a commencé le projet de Of Light & Darkness ?

G.B. : Le président d'Interplay, Brian Fargo, connaissait mes toiles et en possédait quelques-unes. Un jour, il m'a rencontré et m'a tout simplement proposé de créer un jeu autour de mes peintures... de mon style. C'est aussi simple que ça.

Joystick : Avais-tu déjà travaillé sur ordinateur à l'époque ?

G.B. : Je m'y intéressais un peu en effet, mais n'utilisais pas l'informatique pour mes tableaux. Maintenant, j'ai deux Silicon Graphics (Indy et Onyx) et tous les logiciels nécessaires. Le traitement de l'espace et de la perspective est tout bonnement facilité. Par contre, en aucun cas, un rendu informatique n'est simple sous prétexte que la machine fait le calcul. Suite à une conférence que j'ai donnée, plusieurs personnes se sont plaintes que l'utilisation des logiciels ne leur permettait pas d'appliquer ce que je leur avais dit... Évidemment, un tel logiciel n'est qu'un outil, qui, sans connaissances graphiques ou géométriques ne permet pas de faire des miracles. Les points placés dans l'espace nécessitent beaucoup de pratique et d'expérience pour que le rendu soit intéressant. Ce que je veux dire par là, c'est que l'informatique n'a été pour moi qu'un gain de temps et une autre façon de traiter mes tableaux. Dès lors, pourquoi ne me serais-je pas lancé dans la création d'un jeu vidéo ?

Joystick : Mais où sont les Silicon ? Je ne vois que les écrans dans ta pièce.

G.B. : À l'étage, dans une salle climatisée et isolée... le bruit me dérangeait ! (rires) Et comme les ordinateurs sont dans la même pièce que mon atelier de peinture...

Joystick : Donc Interplay voulait un jeu avec ton style graphique... et puis... ils ont créé une équipe ?

G.B. : Non. J'avais toute liberté à propos du projet. J'ai réfléchi au scénario, au monde, j'ai réalisé la création 3D des 120 lieux, leur mise en couleur, certains déplacements, j'ai fait des ébauches sur les personnages...

Joystick : En gros, tu as travaillé seul ? Combien de temps cela a-t-il pris ?

G.B. Environ huit mois de travail sans relâche... facilité par le calcul très rapide des machines. Il y a peu d'attente de Rendering, car je calcule tout en temps réel (ou presque).

Joystick : C'est amusant, voilà maintenant plus de quatre ans que l'on ne fabrique plus les jeux vidéo de cette manière. Souvent, les membres d'une équipe se comptent par dizaines, le temps de développement en années...

G.B. : Bien sûr, une équipe travaille sur le jeu. Tout d'abord, nous avons longuement discuté avec le chef de projet, et puis je ne suis pas programmeur. Il y a maintenant dix mois que j'ai fini mon travail et que je l'ai remis à l'équipe. Ils ont les données, peuvent recalculer les images selon leur gré, intégrer le scénario dans le programme, travailler le gameplay. Pour être franc, je ne suis pas très au courant de leur travail actuel. Pour ma part, j'avais prévu 120 lieux, mais seuls 60 ont été gardés pour des questions de taille. Mes études de personnages vont sans doute être remplacées par de la vidéo (soit le visage, soit l'intégralité du personnage). En clair, ils paramètrent l'ensemble pour s'assurer de sa cohérence.

Joystick : T'es-tu inspiré d'autres jeux pour Of Light ? Myst, par exemple, s'en rapproche beaucoup dans l'idée...

G.B. : Pas vraiment. En fait je joue assez peu sur PC (je préfère Mario 64 ou Zelda), mais j'ai joué à Myst en effet... vingt minutes, et j'ai éteint l'ordinateur... Trop lent et pénible à mon goût ! Ma source principale d'inspiration vient plutôt de mon feeling et de ce qui me paraît logique et intéressant pour le joueur.

Joystick : Ton travail sur Of Light est maintenant terminé. Est-ce que tu travailles sur d'autres projets ?

G.B. : D'autres sociétés sont en effet intéressées, mais je ne peux en dire plus pour le moment.

Joystick : Et la peinture ?

G.B. : Elle reste mon activité principale. J'ai aussi deux sociétés basées autour de mes tableaux et qui diversifient mon activité. L'une de vente par correspondance (catalogues, livres) et l'autre de merchandising (cartes postales, etc.) qui marchent très bien. Sans parler des expos.



The Metronome. © Gil Bruvel

POWER F1

DEUX JOUEURS SUR LE MÊME ÉCRAN OU 2 PC PAR CÂBLE SÉRIE

Accrochez vous, Power F1 arrive sur les circuits ! Prenez le volant et plongez dans l'action de ce jeu de Formule 1 à la rapidité renversante et aux graphismes des plus réalistes. Entrez dans la course et mettez la gomme au milieu de têtes á queue, d'accidents et de nuages de fumée à plus de 300 KM/H.

- *Les 17 circuits officiels de la saison reconstitués dans leurs moindres détails.*
- *Plusieurs modes de jeu pour plus de plaisir : simple course ; championnat ; éliminatoires.*
- *Accès aux ateliers des écuries pour équiper, améliorer et régler les voitures.*
- *Arrêts aux stands, consommation de carburant, usure des pneus et dommages des voitures extrêmement réalistes.*
- *Configuration des voitures modulables pour s'adapter aux conditions de course et aux conditions météorologiques.*

Passez aux sensations fortes !!!









DISPONIBLE EN DECEMBRE 1996



6 boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy Cedex - Tél. : 01 41 06 96 70 - Pour plus d'information, tapez 3615 USGOLD (2,23 f la minute)



JEU OFFICIEL DU CHAMPIONNAT FIA DE FORMULE 1

DONNÉES DE LA SAISON 1995 • MODE DEUX JOUEURS SUR LE MÊME ÉCRAN



Reportage

PAR SEB

Nous avons rencontré la toute nouvelle équipe française de Quantic Dream, qui nous offre les toutes premières images de Omikron, son premier jeu ambitieux.



Quantic

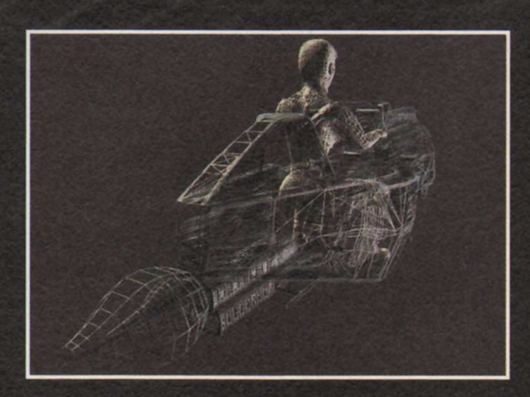
Nous l'avions annoncé (trop) brièvement le mois dernier, dans les news, une nouvelle équipe de développement a vu le jour dans notre beau pays, à Paris même. À l'image de l'immensité de ses projets et de son talent, l'équipe s'appelle Quantic Dream, et bosse, depuis une toute petite poignée de mois, sur un jeu destiné au CD-ROM PC : Omikron. Nous leur avions rendu visite une première fois, et avions jeté un œil au jeu naissant déjà impressionnant. Que dire après une seconde visite, à peine deux mois après ? En deux petits mois, le projet Omikron a fait un bon en avant impressionnant, un véritable saut quantique.

Les programmeurs joyeusement fous de Quantic Dream ont pondu un moteur 3D tout ce qu'il y a d'impressionnant, avec une palanquée de possibilités étourdissantes. Et encore, comme ils aiment à le souligner, rien n'est optimisé pour l'instant. Au programme, personnages composés de milliers de facettes affichées et animées en toute fluidité, faces déformables, lumières calculées en temps réel, Gouraud Mapping en temps réel également, Motion Blending, et j'en passe. L'équipe de Quantic Dream a beau être toute jeune, elle sait déjà y faire. Le travail des graphistes et animateurs 3D n'est pas en reste, les personnages sont d'une beauté et d'une précision étonnante. Les voir bouger, sauter et combattre comme des acharnés est un vrai plaisir.

Pour plus de réalisme, Quantic Dream s'est associé avec Acti System, société dijonnaise de Motion Capture déjà habituée au monde des jeux vidéo qui font bip-bip, puisqu'ils ont bossé sur Adidas Power Soccer de Psygnosis. Deux acteurs, un homme et une femme, pros du kung-fu et coachés par un cascadeur, ont vu leurs mouvements numérisés par les caméras d'Acti System pour donner la vie aux personnages d'Omikron. Le résultat est excellent, les animations superbes.



L'équipe de Quantic Dream réalise en ce moment un petit film de synthèse basé sur le monde et les personnages d'Omikron, qui sera présenté au prochain "Imagina".



AVENTURE, ACTION ET SURTOUT BASTON

Omikron sera un jeu d'aventure action entièrement en 3D temps réel. Il se déroulera dans une ville futuriste à la Blade Runner. Le scénario, œuvre de David Cage, le grand chef de l'équipe de Quantic Dream, est original et bourré d'idées étonnantes. Jeu d'aventure, parce que les dialogues et la découverte sont importants ; mais aussi jeu de combat, qui ne devrait rien envier à un Tekken ou un Virtua Fighter. Omikron est donc un projet ambitieux. Pour l'instant, l'équipe de Quantic Dream est à la recherche d'un éditeur pour Omikron. Gageons qu'avec tant de talent et un projet aussi prometteur, cela ne devrait pas trop lui poser de problèmes. En tout cas, nous vous tiendrons au courant de la progression de ce jeu, au fil des mois. D'ici là, si vous êtes connecté à notre copain Internet, vous pouvez pointer sur www.helios-scm.com/quantic : l'équipe y maintient un site des plus réussis.





Les dialogues seront d'un réalisme étonnant. En collaboration avec l'université de Jussieu, qui dispose de la technologie Cyber Ware, Quantic Dream a scanné les visages des acteurs et leurs mouvements pendant qu'ils parlaient. Leurs pendants numériques feront donc de même dans le jeu.

©1996 TOTEM DG QUANTIC DREAM

Dream



©1996 TOTEM DG QUANTIC DREAM

L'équipe Quantic Dream. À l'arrière-plan, de gauche à droite : Olivier Demangel (graphiste), Pierre Roux (graphiste), David Cage (grand chef), et Fabien Fessard (programmeur). Premier plan à gauche, Antoine Viau (programmeur) et Philippe Aballea (animateur/graphiste).





GROS PLAN

Warcraft 2 ou Red Alert, tout le monde n'a que ce mot-là à la bouche ! Croyez-moi, la conception de jeux de stratégie-action n'a pas fini d'évoluer pour autant. The Logic Factory, créateur d'Ascendancy, y a mis du sien pour créer un jeu aux penchants ésotériques prononcés et vraiment bourrés d'idées novatrices.

Par Morgan



Tone Re
de The Logic Factory









scendancy a été le premier titre de cette jeune société constituée en partie par d'anciens membres d'Origin. Ils avaient déjà fait preuve d'une grande maturité pour la réalisation de ce premier titre, qui était un réel chef-d'œuvre, mais auquel il manquait peut-être une touche de dynamisme. Tone Rebellion est leur deuxième production et ce jeu s'attaque au genre stratégie-action.



■ NE PAS LIMITER L'APPROCHE AU SIMPLE «MOI VOIR, MOI TUER»

Créé par Thomas Blom et Jason Templeman, l'univers de ce jeu est particulièrement fouillé. Passionné d'astronomie, d'astrologie et de symbolisme, Jason a voulu intégrer dans le jeu ces notions pour ne pas limiter l'approche à du simple «Moi voir, moi tuer». Réelle recherche métaphysique, scission de l'être en cinq essences principales, logique de balance énergétique, transfiguration du transcendantal... En résumé, on ne sait pas ce qu'ils fument, mais on en voudrait bien aussi.

Le monde est divisé en plusieurs planètes symétriquement situées dans l'espace et reliées par des passerelles. Au centre, se trouve le monde des Leviathan. Le côté obscur de la Force, les bébêtes méchantes, qui sont le Mal incarné. Autour, gravitent quatre races de Flotteurs. Une

bellion

légende disait qu'ils ne formaient qu'un auparavant, mais que leur essence vitale se serait divisée. Dorénavant, ils forment quatre tribus différentes aux attributs spécifiques : eau, terre, feu, et air. Certains plus magiciens, d'autres plus guerriers, etc. D'autres légendes racontent qu'ils restent indissociables et que les actions des uns influent sur les actions des autres... On entend même dire parfois que les Leviathan ne formaient qu'un avec les Flotteurs. Bien que tout cela puisse paraître obscur (j'ai promis de ne pas révéler le fondement de l'univers et le scénario du jeu), l'idée à retenir est que sous cet aspect stratégie traditionnel, un vrai scénario vient se greffer, bourré de rebondissements. Sans réfléchir, vous n'amènerez votre race qu'à l'échec...

■ À CET ASPECT STRATÉGIE TRADITIONNEL, UN VRAI SCÉNARIO VIENT SE GREFFER.

Votre objectif sera de reconquérir la terre centrale des Leviathan, avant qu'ils ne vous conquièrent eux-mêmes. Avec le Tone, unique matière première, vous pouvez produire différents types de flotteurs (gardiens, magiciens, guerriers, ouvriers, etc.). La nappe phréatique de Tone est essentielle à votre survie et à votre développement. Grâce à elle, vous pourrez irriguer de nouvelles zones et construire des bâtiments. Ceux-ci permettent de former les flotteurs à des tâches spécifiques, de leur faire acquérir de l'expérience et de nouveaux sorts par exemple. Jusque-là, à part le scénario, cela semble être une approche plutôt «classique» dans le genre. Mais à la différence de Warcraft 2, vous ne dirigez pas directement unité par unité, vous gérez des groupes en indiquant les tâches à effectuer. L'intelligence artificielle des Flotteurs leur permet ensuite de prendre en considération vos demandes et d'exécuter celles-ci intelligemment. Rien ne vous empêche d'attribuer une tâche particulière à l'un d'entre eux, mais tout réside dans la gestion globale de votre race. Petit à petit, vous pourrez conquérir une nouvelle «île» spatiale, étendre votre pouvoir et progresser vers la conquête du centre du monde.

Le graphisme est de belle facture, en haute résolution et assez typé. Il est particulièrement agréable pour faciliter la visualisation de l'ensemble des flotteurs ou des bâtiments. Une fois encore, l'interface, (après Ascendancy) est irréprochable, exempte de bugs et pensée pour faciliter réellement le contrôle du jeu. Cela paraît évident, mais peu de sociétés sont capables d'une telle perfection. Il est bon de le souligner.

Côté son, je n'irai pas par quatre chemins, c'est grandiose ! Nenad Vugrinec avait déjà prouvé ses compétences avec Ascendancy (un CD audio est d'ailleurs à l'étude), mais là il s'est surpassé. Son studio d'enregistrement est au milieu d'un appartement, des câbles pendent de partout, mais l'absence d'un budget extravagant ne l'empêche aucunement de démontrer son génie. Opéra, samples, percussions, instruments d'Amérique du Sud, voix, chants de baleines, etc., sont habilement arrangés pour faire une bande-son envoûtante ! Enfin un jeu où je ne mettrai pas l'option «musique» en position off.

Tout n'est pas encore complètement déterminé. La version multijoueur, notamment, devrait autoriser de deux à quatre joueurs en simultané. La possibilité de contrôler les Leviathan est aussi à l'étude. De même, pour ne pas alourdir les durées de chaque partie, certaines simplifications des buts sont à l'étude... Quant au nom, il sera sans aucun doute différent pour la version française. Quoi qu'il en soit, Tone Rebellion est un jeu réellement digne d'intérêt, marginal et qui prouve que tout n'a pas encore été fait dans le genre.







Gros Plan

On vous avait déjà parlé de POD dans notre dossier sur le MMX. Figurez-vous que le prochain jeu d'Ubi Soft sera parmi les premiers à exploiter la nouvelle technologie d'Intel. Mais peu importe le flacon, POD est avant tout un sacré jeu de course futuriste. Petit tour d'horizon.

Iansolo



Ubi Soft p

Unreal connaissant un peu de retard, POD sera le premier jeu à sortir en bundle avec les nouvelles machines à base de MMX. On s'inquiétait un peu à Joystick du fait que POD ne sorte que sur ce processeur - vous savez, on est un peu rétrograde, on n'aime pas trop bousculer nos habitudes, n'est-ce pas Billou ? Eh bien rassurez-vous, Ubi Soft ne prendra pas trop de risques puisque POD est désormais prévu sur Pentium 120 en plus des versions optimisées pour cartes 3D ou MMX. Ouf ! j'ai cru un instant que ça tournerait pas sur ma machine achetée il y a deux semaines!

LE MAKING OF

Vous n'y couperez pas, chaque projet d'envergure a désormais droit à un Making of. Il faut dire que les gars d'Ubi se sont retroussé les manches avant de démarrer le projet. Il faut dire aussi que Ubi Soft, qui est spécialisé dans la distribution et l'édition, revient en force dans le développement (depuis Rayman).





Pod sera le premier jeu utilisant la technologie MMX.

rend son POD

Quoi de plus excitant qu'un jeu de course ? Un jeu de course futuriste, tiens, avec des bagnoles au look avantageux et des décors hallucinants. Avant toute chose, les designers d'Ubi ont décortiqué et analysé des tonnes de jeux existants : Vroom, Ridge Racer, Mario Kart, F-Zéro, F1GP, Virtua Racing... 75 jeux sur 11 formats différents ! Le but : déterminer les éléments constitutifs d'un bon jeu de voiture. Première conclusion : un bon jeu de voiture nécessite un circuit et des voitures. Sentant qu'ils détenaient là un concept très fort, les ingénieurs se mirent au travail, rapidement épaulés par une équipe de graphistes. Pendant des mois, les planches à dessin se recouvrirent de croquis préparatoires, de plans, d'illustrations en couleur détaillées. Les vaisseaux, les paysages, les quartiers de la ville furent dessinés en détail afin de créer un univers vaste et cohérent. Les premières bases pour la modélisation des circuits et pour les séquences d'introduction furent établies : la vue de New Colombus au bord de l'eau, le centre ville aux hautes structures, le canal asséché, les paysages traversés d'épines et le Pod lui-même. Attention, j'ai bien écrit Pod et pas gastéropode. Nous vous rappelons qu'il s'agit d'un jeu de course. Rapide, très rapide... Le POD (je devrais écrire pod en minuscule, c'est un titre qui se lit aussi à l'envers comme le logo NeWMaN... vous savez que vous l'air fin à lire votre Joy à l'envers ?), bref, le pod est un drôle de truc, une espèce de virus, oui c'est ça, une belle saloperie de virus qui envahit petit à petit toute la surface de la planète Io.

MODÉLISATION DES CIRCUITS ET DES VOITURES

Emmanuel et son équipe de quatre infographistes ont assuré la réalisation graphique et le design

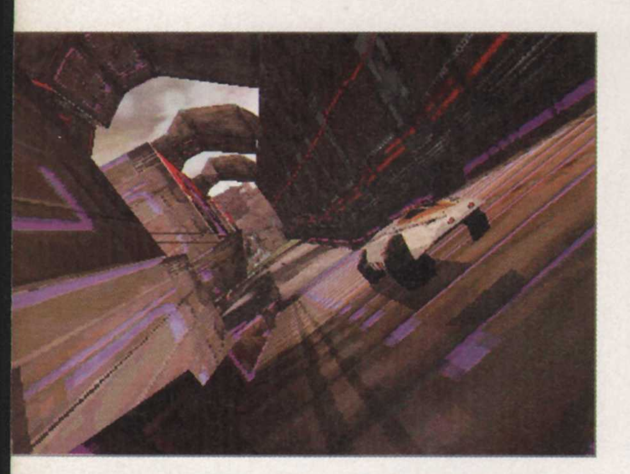


Les chiffres de POD

POD, ce sera 35 000 couleurs à l'écran en 640 x 480 avec de la 3D temps réel et un son Dolby stéréo. Le projet a duré 17 mois et a mobilisé plus de 100 personnes. Le noyau dur se compose de 15 ingénieurs programmeurs, 10 graphistes, 3 game designers et 1 ingénieur son. POD, ce sera une animation super fluide à 30 images/seconde. Sauf que je ne vois pas quelle machine serait susceptible d'accueillir ce jeu qui tourne très vite. Une chose est sûre : Ubi se défonce actuellement pour optimiser le plus possible son bébé. On attend le baptême.

GRoS PlaN

Ubi Soft prend son POD



général de POD. Écoutons le gars Emmanuel : "On voit trop de jeux en 3D couverts de matériaux scannés mappés sans aucune unité. Cela nuit beaucoup à l'atmosphère du jeu et finalement à son réalisme". Cette période d'intenses recherches graphiques a duré près d'un an et demi. De nombreux essais de vaisseaux spatiaux, de véhicules et de bâtiments ont vu le jour pour finalement être abandonnés. "Certains vaisseaux étaient taxés de trop Star Wars. D'autres de trop Blade Runner. Finalement, on a réussi à trouver notre style et on est satisfait du résultat. Pour le design graphique et l'aspect packaging de POD, on a voulu imiter de vieux matériaux de récupération : bombes de peinture rouillées, boîtes de conserve décomposées...". Zyva, Emmanuel !

L'équipe de design 3D des circuits prend alors la relève. Sept graphistes 3D se sont répartis les circuits selon leurs goûts personnels. À présent, ils travaillent sur les futurs circuits qui pourront être téléchargés à partir du site Web d'Ubi Soft. "Maintenant que nous avons réalisé les circuits de base, on peut tester des choses plus folles, avec une liberté encore plus grande", susurre au micro Michel, un des graphistes 3D. N'ayons pas peur de l'avouer, aujourd'hui encore les recherches se poursuivent pour proposer des circuits toujours plus complexes. Le but : surprendre encore et toujours les joueurs.

Les engins de POD sont des véhicules récupérés par les quelques récalcitrants restés sur Io (et qui aimeraient bien se casser de la planète avant d'être bouffés tout cru par le pod). Leur design pourrait être qualifié de bricolo-techno de bazar intergalactique au bord de l'anéantissement. POD proposera, au début, 8 modèles de voitures avec des looks variés. Mais il existe 4 variations de modélisation par voiture qui permuteront automatiquement selon l'éloignement. Ainsi une voiture au premier plan est-elle composée de 40 ou 50 faces, tandis que la même au loin n'en comprendra plus que 6. Pour l'avenir, les voitures qui pourront être téléchargées s'annoncent plus véloces et incisives que jamais. Dominique, responsable 3D, s'empare du micro pour nous avouer : "Cette fois, nous avons poussé les caractéristiques des moteurs dans des configurations extrêmes. Ces nouvelles voitures vont être beaucoup plus imprévisibles."

ET ALORS, LE JEU ?

Les créateurs de POD ont vu grand, et le programme devrait proposer un nombre conséquent d'options. Tout d'abord, POD comportera 16 circuits normaux truffés de raccourcis qui permettront aux pilotes de gagner un temps précieux. Trois niveaux de difficulté et trois niveaux de solidité de la voiture : le joueur aura le choix entre une voiture incassable, dommageable en partie ou en totalité.

POD ne passera pas à côté du multijoueur, on pouvait s'y attendre. Grâce au link, au modem, au réseau ou à Internet, on pourra y jouer à huit. D'ailleurs, ces différents moyens de connexion pourront se combiner entre eux. Ainsi, trois joueurs munis de deux ordinateurs linkés à un ordi qui sera, lui, relié à Internet, pourront disputer des courses en réseau avec cinq autres adversaires à partir du site Web d'Ubi.

Chaque joueur pourra choisir de courir avec un des 8 véhicules bricolo-techno de bazar ou pourra customiser sa voiture en modifiant 5 paramètres qui interagiront sur 20 données différentes (vitesse, freinage, maniement, accélération, adhérence). Les contrôles s'effectueront au clavier, joystick, joypad et volant, c'est vous qui voyez. Il semblerait qu'un soin tout particuler ait été consacré au réglage de l'intelligence artificielle du programme. Les pilotes gérés par l'ordinateur se montreront extrêmement prudents ou agressifs selon le niveau de difficulté choisi (normal !) et réagiront très intelligemment face à une situation particulière (plus original). Ainsi pourront-ils tenter des manœuvres d'intimidation, déboîter rapidement, se rabattre pour vous mettre la pression ou encore s'écarter pour laisser passer les leaders. Tout dépendra, en fait, de la personnalité du pilote et de sa place dans le championnat. Tiens, parlons-en, de ces championnats. Il y aura 16 manches réparties entre les 16 circuits proposés. Le joueur pourra cependant sélectionner les circuits qui constitueront le championnat.



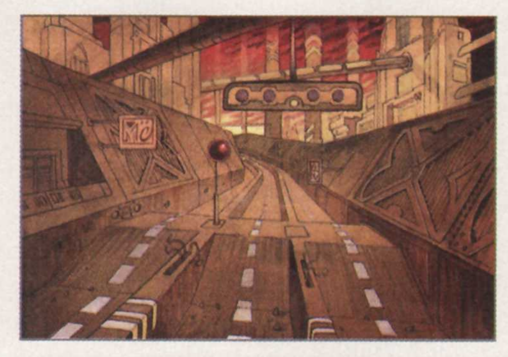
Voilà, vous en savez maintenant autant que nous. POD devrait envahir nos écrans en mars 97, et nous vous livrerons une preview d'ici peu. Patience !

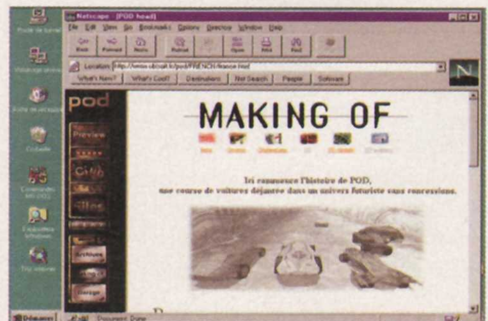
Les modes de pod

Pour disputer une course parfaitement loyale, vous choisirez le mode "tirage au sort". Le tirage au sort sélectionnera au hasard les circuits du championnat et attribuera au hasard une voiture à chaque joueur. Tous les participants seront ainsi sur un pied d'égalité.

Le mode "duel" sera particulièrement indiqué dans le cas où il y a plusieurs joueurs. Aucune voiture gérée par l'ordinateur ne sera alors présente pendant la course. Les pilotes seront tranquilles pour se foutre sur la gueule en famille.

Le mode "ghost" est certainement le mode le plus original de POD. Les meilleures course étant mémorisées par le programme, le joueur pourra courir contre ses meilleurs temps ou ceux d'un adversaire. En choisissant ce mode-là, le pilote chevronné luttera contre une de ses voitures qui reprendra exactement les réglages et le tracé qui lui ont permis de réaliser sa performance. Elle apparaîtra alors en demi-transparence, d'où le qualificatif de "ghost" justement.





Le Web UBI

Joystick a son "ouaib", je vois pas pourquoi Ubi Soft, groupe informatique de dimension interplanétaire, ne s'ouvrirait pas à Internet. Plus sérieusement, le site Ubi devrait créer une grande effervescence autour de POD. Tout d'abord, il sera possible de télécharger de nouveaux circuits (normaux ou cachés), de nouvelles voitures et surtout les meilleurs temps en mode "ghost". Ceux qui auront l'outrecuidance de vouloir pulvériser les high-scores pourront consulter un tableau des records. Le processus sera alors identique à une course en mode ghost contre son propre score. C'est sûr, il va y avoir du défi dans l'air. Bientôt, Internet sera complètement engorgé par des millions de joueurs aux yeux fiévreux. Leur unique objectif sera de détenir le meilleur temps du monde et de prouver aux autres leur écrasante supériorité à POD. On va bien rigoler.




DES CENTAINES DE PIÈCES À EXPLORER...


DES ENNEMIS SUPÉRIEUREMENT INTELLIGENTS

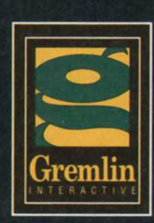

DE NOMBREUSES SCÈNES CINÉMATIQUES


UN ENVIRONNEMENT 3D EN VUE SUBJECTIVE

du diable



- Plus de 2 heures de plans video interactifs
- Un univers 3D en vue subjective
- Des combats contre des démons en 3D (technique motion capture)
- Des centaines d endroits à explorer
- Démons, magie noire, terreur et folie !



PC CD/ROM



FUNSOFT France S.A. 52/54 rue de la Belle Feuille - 92100 Boulogne-Billancourt

-CRéATOR-

Gros Plan



Lorsqu'un playboy plein d'idées et une nana survitaminée, tous deux issus de l'industrie des effets spéciaux dans le movie business hollywoodien, rencontrent un milliardaire pas frileux pour un sou, cela donne OddWorld Inhabitants. Un développeur de talent qui signe un premier titre étonnant dont voici les photos en exclu.

OddWorld Abe's Odd

par Benji



Au départ, il s'agit de deux passionnés d'images et de technologies nouvelles. Sherry McKenna et Lorne Lanning sont issus de l'industrie cinématographique, celle-là même qui enterre toute créativité et dépense des millions de dollars dans des flops retentissants. "Nous en avons eu marre ! Assez des producteurs/financiers qui ne comprennent rien au travail d'artiste", diront-ils à la presse. Il faut attendre l'année 94 et un milliardaire bien intentionné pour que le conte de fées commence. "À l'époque, j'avais convaincu Sherry de développer un jeu vidéo d'un nouveau genre", explique Lorne. "Dans notre volonté de rester complètement indépendants, nous nous sommes associés à GT Interactive, seul éditeur à avoir compris notre démarche et qui ne pratique pas de politique d'ingérence. Quant aux fonds, ils proviennent de la poche d'un milliardaire rencontré par hasard. Il nous a signé un chèque de trois millions de dollars, sur un coup de tête ! Nous n'avons aucun compte à lui rendre. D'ailleurs, il ne sait pas en quoi consiste un jeu vidéo. Il a simplement voulu jouer... à sa façon."

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Bien qu'il soit encore trop tôt pour tout dévoiler du jeu, nous pouvons néanmoins vous donner des éléments d'appréciation. OddWorld Inhabitants : Abe's Oddysey, combine plates-formes et réflexion "intuitive", ce que ses concepteurs appellent la "story dwelling experience". Vous incarnez l'esclave chétif d'une firme d'agro-alimentaire, Abe, dont les lèvres sont cousues (tiens, pourquoi, au fait ?). Un beau matin, il découvre que ses boss ont décidé d'utiliser les membres de sa race en tant que nourriture



Inhabitants

ysey





pour fast-food intergalactiques. Abe s'enfuit, bien déterminé à faire avorter le génocide programmé... S'ensuit une longue aventure avec un graphisme en 3D de toute beauté. Mais surtout, l'intérêt du jeu (premier d'une saga de cinq épisodes prévus d'ici au début du XXIe siècle) réside dans son IA ou intelligence artificielle. Le joueur fait parler Abe en temps réel, personnage seul maître de sa destinée... Tout comme chaque être de cet "odd world" (monde étrange). Exemple : dans sa quête, Abe rencontre un monstre orgueilleux ressemblant à un scorpion. Dépourvu d'armes, il ne peut l'anéantir. La solution : Abe sait que cet animal est prêt à tout pour protéger son territoire, y compris à se battre avec ses congénères. L'ex-esclave malin fait donc intervenir une autre bestiole, provoquant une rixe meurtrière... en lui permettant de fuir pendant ce temps-là. Plus qu'astucieux, Abe's Oddysey est novateur. Non pas dans les graphismes ou l'animation, mais dans la relation joueur-héros qui offre une identification parfaite. Un exploit pour le premier essai d'OddWorld Inhabitants, développeur jusqu'alors inconnu dont nous aurons l'occasion de reparler.

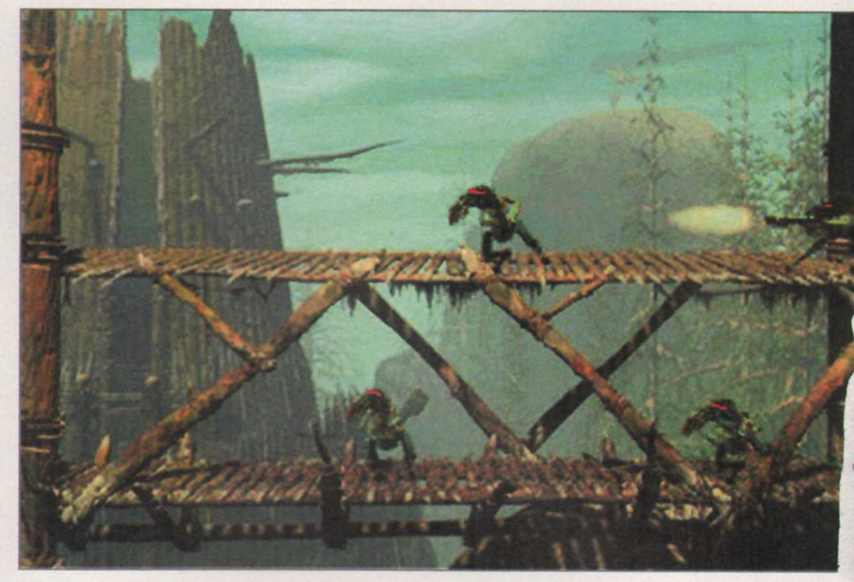
Le jeu en cinq points

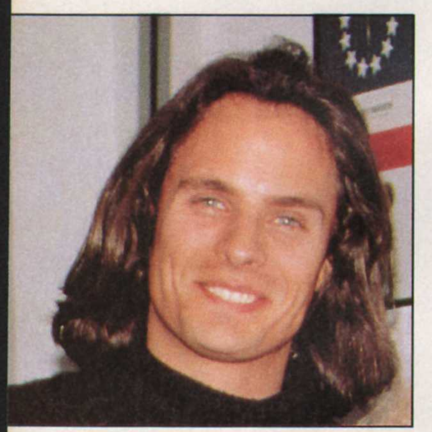
1/ Abe n'est pas un violent : son arme est sa voix qui lui permet de contrôler les esprits.
2/ Une même énigme se résout de plusieurs façons.
3/ Graphismes et animations ont été réalisés sur Silicon Graphics exclusivement.
4/ (Flashback + Prince of Persia + Another World)10 + beaucoup de magie, un shaman et du mysticisme = Abe's Oddysey.
5/ Il existe une option deux joueurs pour découvrir le jeu différemment.

OddWorld Inhabitants : Abe's Oddysey

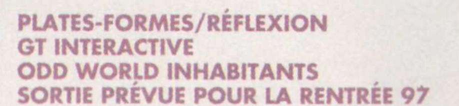


Sherry (CEO) : Femme dotée d'une forte personnalité, pionnier en matière d'effets spéciaux conçus sur ordinateur, elle a commencé par travailler sur Cray au début des années 80. Elle a collaboré au film *Starfighter*, conçu une campagne de pub pour TF1 et réalisé l'attraction "Back to the Future" des Universal Studios (parcs à thème). Elle avoue s'intéresser de loin aux jeux vidéo en général, de près à son bébé Abe's Oddysey. Ce qui prime dans son boulot : l'animation et le réalisme. Son adage : "You're the person experiencing what you do" (le joueur est seul maître et seul juge de ses actions).





Lorne (President) : À 31 ans, ce graphiste/illustrateur de génie a dernièrement présenté *Seafari* à Imagina, film de quatre minutes entièrement réalisé en images de synthèse et attraction au Japon mettant en scène un dauphin et un sous-marin en proie à un énorme serpent de mer (deux ans de travail et quatre millions de dollars de budget). Il a développé des simulateurs de marche dans l'espace pour l'armée US et collaboré aux attractions "Star Tours" et "Visionarium" des parcs Disney. Son adage : "We are what we eat and we eat what we are" (la société détermine ce que nous sommes et réciproquement).



PLATES-FORMES/RÉFLEXION
GT INTERACTIVE
ODD WORLD INHABITANTS
SORTIE PRÉVUE POUR LA RENTRÉE 97







Qu'il coure, saute, chevauche Elum, sorte de poulet stupide, ou parle, Abe n'en reste pas moins un Mudokon (ça veut tout dire !).



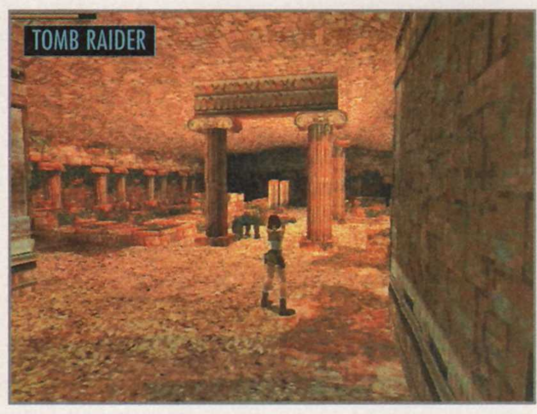


Nous en avons eu marre ! Assez des producteurs et des financiers qui ne comprennent rien au travail de l'artiste.

14 jeux,

garantis 100% accoutumance, disponibles chez des revendeurs qui ont le téléphone.

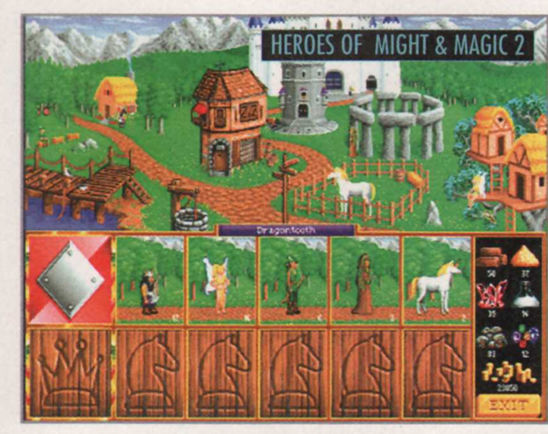












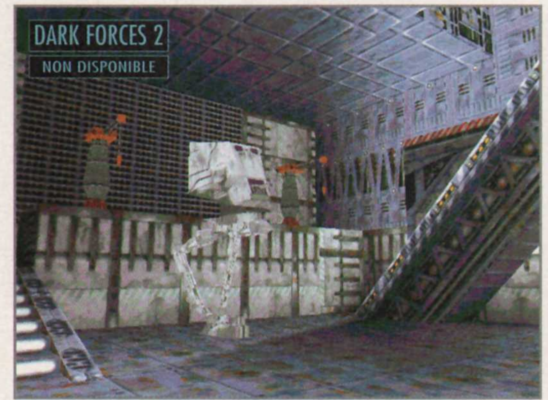
RETROUVEZ CHAQUE MOIS LE TOP DE LA RÉDACTION

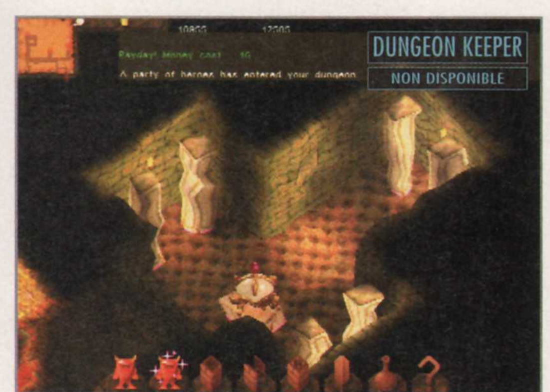
TITRE	GENRE	DÉVELOPPEUR
- C&C: ALERTE ROUGE	WARGAME	WESTWOOD
- TOMB RAIDER	ARCADE AVENTURE	CORE DESIGN
- DAGGERFALL	RÔLE	BETHESDA
- DUKE NUKEM 3D	SHOOT	APOGEE
- GRAND PRIX 2	SIMULATION	MICROPROSE
- HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	STRATÉGIE	NEW WORLD
- CIVILIZATION 2	STRATÉGIE	MICROPROSE
- WARCRAFT 2 TIDES OF DARKNESS	WARGAME	BLIZZARD
- QUAKE	SHOOT	ID
- MECHWARRIOR 2 MERCENARIES	ACTION	ACTIVISION
- THE NEED FOR SPEED SE	SIMULATION	DISTINCTIVE
- SYNDICATE WARS	ACTION	BULLFROG
- MASTER OF MAGIC	STRATÉGIE	ENLIGHT
- ZORK NEMESIS	AVENTURE	INFOCOM



LE TOP PREVIEW

- THEME HOSPITAL	SIM	BULLFROG
- DUNGEON KEEPER	STRATÉGIE	BULLFROG
- DARK FORCES 2	SIMULATION	LUCAS ARTS
- DARK EARTH	AVENTURE	MINDSCAPE BORDEAUX
- X-WING VS TIE	SIMULATEUR	LUCAS ARTS





joystick
■ MACHINE CERVEAU ■ CONFIGURATION MINIMUM YEUX ■ TEXTE ET VOIX VF
■ EDITEUR JOYSTICK ■ DEVELOPPEUR LA REDACTION ■ NBRE DE JOUEUR LECTEUR(S)

Comme prévu, nous avons revu les notes à la baisse.

Nouvelle Notation

Joystick - réajustement - notation

EN DEUX MOTS
Les jeux vers lesquels vous vous tournerez seront ceux compris entre 65 % et 100 %.



jeu moyen



pas mal



bien



très bien



exceptionnel



Vous n'êtes pas près de voir une note pareille à partir de ce mois-ci.

En effet, en cette fin d'année, la qualité des jeux a fait grimper la barre assez haut. Comme il nous faut tenir compte, lorsque nous testons un jeu, de la note déjà donnée à un produit équivalent, on risque bientôt de se cogner au plafond. 96 à Tomb Raider, c'est mérité, mais le prochain jeu du genre, s'il est vraiment mieux, on fait comment ? On lui met 110 % ?

Et puis pour être honnête, la dérive des notes est un phénomène assez courant dans la presse micro. C'est encore la faute aux lois du chaos, tout ça ! Un point par-ci, un point par-là et paf ! la machine s'emballe. Bref, nous allons reprendre le barème de base et nous y tenir.

La rédaction







EN DEUX MOTS

Simple d'utilisation, intéressant en solo et écroulant en réseau, Diablo est un vrai jeu. Entendez par là un produit majeur, techniquement quasi parfait. Parfait à ce point qu'on oublie la technique pour se concentrer sur le principal : le plaisir pur.

Diablo

Aventure - Tous joueurs - PC CD Rom

On s'était imaginé des tas de trucs sur Diablo et au final, voilà un jeu simple, clair et lumineux. Simplement parfait parce que parfaitement simple. C'est ça la grande classe.

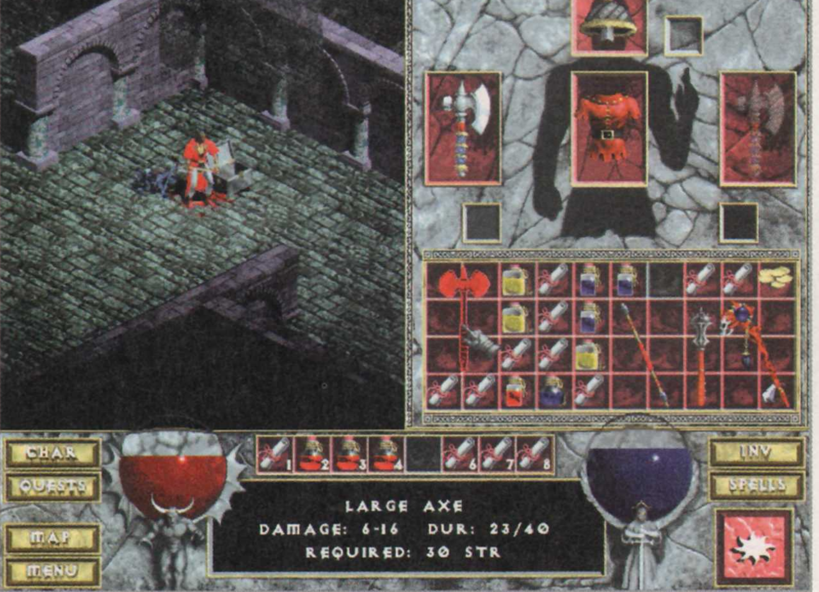
Chaque mois, nous sommes assaillis par des logiciels de plus en plus étonnants. Chacun y va de sa débauche de nouveaux gadgets, de trouvailles qui nous laissent à chaque fois sur le flanc. Parfois même sur le cul, si l'on s'est fait prendre par surprise. Et voilà que déboule Diablo. Diablo, c'est un jeu qui fleure bon les débuts de la micro en ce sens que son concept s'explique en 30 secondes et qu'il tiendra ses adeptes en haleine pendant des dizaines d'heures. Certes, il y a bien un ou deux gadgets, un ou deux trucs dignes d'être un peu décortiqués, ce qui tombe assez bien, puisque, voyez-vous, nous sommes ensemble pour une demi-douzaine de pages ; mais bon, le principe de base reste simple comme tout. Simple hein, pas simplet, c'est tout à fait différent. Ici, pas de fioritures, pas de... hein ? Que j'en vienne au cœur du sujet ? Bon, OK. Il ne sera pas dit que nous autres à Joyst... OK OK.



Le début

Une fois n'est pas coutume, parlons un peu de l'installation de Diablo. Généralement, lorsqu'un rédacteur s'extasie sur l'installation, c'est qu'il ne sait pas trop quoi raconter ; mais là, non. L'installation est exemplaire. C'est suffisamment rare de pouvoir se féliciter qu'un jeu s'installe comme dans un rêve sous Ouioui95 pour qu'on le signale. Première bonne surprise, Diablo dispose de deux types d'install : une installation de base et une "Spawned" installation. En clair, cela veut dire qu'en achetant un seul CD, on peut installer le jeu sur deux postes pour jouer en





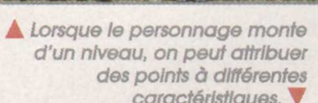
▲ *Les objets portés apparaissent dans cette fenêtre. On les déplace en les glissant.*

On passerait des heures à regarder tout ça, alors qu'on ferait beaucoup mieux de se défendre.



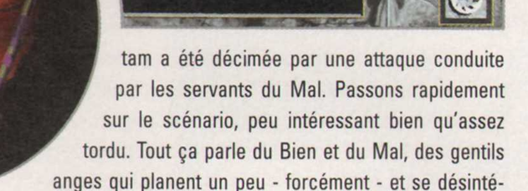
Les objets piégés sont nombreux.





Lorsque le personnage monte d'un niveau, on peut attribuer des points à différentes caractéristiques.





réseau. L'install dispose également d'une option *Battle.net*, qui copie les drivers nécessaires à sa mise en œuvre. On trouve aussi une rubrique DirectX 3 et un petit utilitaire qui teste la bécane. Tout ça se passe sans heurt, avec un menu super-esthétique. Mais je parle, je parle, et justement Diablo est installé. Commençons par choisir le type de personnage. Au choix, par ordre de difficulté, un Guerrier, un Rogue (une plutôt) et un Sorcier. Suivant que l'on aime jongler avec des sorts ou que l'on préfère la quincaillerie, on choisira l'un ou l'autre. De toute façon, tous les personnages peuvent utiliser tous les objets à condition d'avoir atteint le bon niveau. En ce qui concerne le mode réseau, le début de partie est un peu différent puisque trois niveaux de difficulté, indépendants de la classe du personnage, sont accessibles.

Allez zou ! va pour le Sorcier et en route vers de nouvelles aventures. Comme nous l'apprend la superbe intro, la ville de Tristam a été décimée par une attaque conduite par les servants du Mal. Passons rapidement sur le scénario, peu intéressant bien qu'assez tordu. Tout ça parle du Bien et du Mal, des gentils anges qui planent un peu - forcément - et se désintéressent des hommes et des méchants, quatre frangins dont le fameux Diablo qui ont décidé de foutre leur zone dans la province. N'est pas Tolkien ou Moorcock qui veut, mais qu'importe. Le résultat des courses est donc qu'au moment où démarre le jeu, votre famille vient d'être décimée (dépêchez-vous, votre femme est encore tiède ! Hum, excusez-moi). Bref, vous en avez assez gros sur la patate et vous êtes bien décidé à aller chatouiller Diablo et consort, planqué pour le moment dans les sous-sols d'une abbaye désaffectée.



Des lieux variés

Outre le sous-sol de l'abbaye, on peut aussi visiter les catacombes, les grottes ainsi que d'autres lieux apparaissant en cours de partie suivant les quêtes.

La suite du début

Nous voilà donc à Tristam. Ce qui frappe en premier, c'est la musique. Waow ! un chouette morceau à la guitare folk, triste et désabusé, un peu trop noyé par l'écho à mon goût, mais vous vous en foutez sûrement. En cliquant sur l'écran, le personnage se



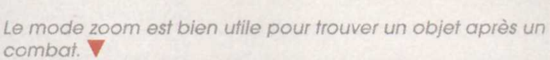
Eh oui, c'est suffisamment rare de pouvoir se féliciter qu'un jeu s'installe comme dans un rêve sous Ouioui95 pour qu'on le signale.



▲ *En ville, les dialogues et les achats-ventes se font sous cette forme.*

déplace ; et lorsque besoin est, l'écran scrolle. On remarquera un léger flou pendant les scrollings, et on pestera aussi - du moins, jusqu'à ce qu'on se soit habitué à l'interface - contre la démarche un peu zigzagante du héros. Je chipote là parce que l'impression générale, c'est : putain que c'est beau ! Oui je sais, c'est pas très correct mais les émotions fortes ne souffrent pas la demi-mesure syntaxique. Le soleil n'est pas encore tout à fait levé, et le graphisme est un soupçon trop sombre. Sûrement un effet de style, ambiance "petit matin blême". Les arbres sont déjà un peu rouges, et une sympathique lumière filtre des diverses maisons du village. C'est l'automne, on croirait presque sentir une odeur de cheminée dans l'air vif du matin et je déambule dans Tristam, petite bourgade d'une région qui pourrait se situer au Pays de Galles, en Irlande ou en Écosse. Quelques personnages attendent devant leur maison.

Il y a là le forgeron, chez qui je me précipite pour acheter une arme. On trouve aussi le soigneur, la sorcière qui vend des sorts, le sage qui identifie les objets que vous ne manquerez pas de ramasser, ainsi que l'aubergiste et un ivrogne qui vous confieront des quêtes. En effet, si le but du jeu est avant tout de dézinguer les super-



Le mode zoom est bien utile pour trouver un objet après un combat. ▼



Le mode réseau

Le jeu en réseau est du type coopératif, c'est-à-dire que les joueurs sont censés s'entraider. Rien ne vous empêche de bastonner votre pote, mais autant s'occuper des monstres en premier. On peut jouer de deux à quatre, en connexion directe ou par Battle.net. Pour jouer en réseau, mieux vaut disposer d'une bécane rapide, P120 minimum. Grrr.



méchants du coin, Diablo en tête, il faudra en cours de jeu remplir des quêtes parallèles. Ne vous attendez pas à de longues discussions, on est ici pour jouer. Comme je le disais au début, Diablo, c'est avant tout le bon goût allié à la technique dans le but d'être efficace.

Dieu ne joue pas aux dés, Diablo si

Le saviez-vous, "dés" se dit "az' zhar" en arabe ; et c'est de là, Mister Toubon, que vient le mot français "hasard". Non non, c'est pas une digression. Par exemple, si je disais que "digression" vient du latin "digressio", ç'en serait une mais là non. Si je parle de hasard, c'est que Diablo est complètement imprégné de hasard. Ça commence dès que l'on choisit son personnage, puisque les différents attributs (force, vitalité, dextérité, magie, etc.) sont filés au petit bonheur (et avec bonheur car les perso sont toujours viables). Classique. Là où l'on touche au sublime, c'est que les souterrains sont eux aussi générés de façon aléatoire ainsi que les trésors qu'on y trouve et les monstres. Bref, aucune partie ne ressemble à une autre, et pourtant rien d'hasardeux dans ce hasard-là : pour



▲ Le plan apparaît en surimpression. On s'y fait. Mais si.

avoir commencé quatre parties différentes, je vous garantis que tout cela est bien équilibré. Je ne dis pas que par endroits, on périt un peu et qu'en d'autre lieux, on trouve subitement des tonnes d'or et d'objets bien pratiques, mais bon, globalement, tout cela est fort judicieusement éparpillé. Intérêt de la chose, on peut rejouer à Diablo, on est certain que la partie sera tout aussi intéressante. C'est d'autant plus méritoire, que Diablo n'est pas de ces jeux qui se bouclent en un week-end. Oh que non. Indépendamment du mode réseau qui a une excellente durée de vie comme tout jeu en réseau (et finalement comme tout jeu se pratiquant en société, genre échecs, cartes et compagnie), Diablo permet de jouer seul très longtemps. Mais finissons-en avec cette histoire de hasard : contrairement à Daggerfall, le hasard de Diablo est fixé une fois pour toute. C'est assez curieux d'énoncer ça froidement, mais laissez-moi une chance de m'expliquer : dans Daggerfall, d'une sauvegarde à l'autre, les objets cachés derrière une porte ou portés par un monstre sont différents. Là non. Une fois que le programme a déterminé quels objets se trouvent à quels endroits, on les retrouve à chaque fois. C'est assez pratique car voyez-vous, il arrive fréquemment qu'un tonneau ou un coffre explose à la tronche du joueur ne disposant pas d'un sort de détection de pièges. Du coup, en sauvegardant, on finit par s'en sortir en procédant par élimination, genre "bon, le premier tonneau m'a explosé la tronche, je vais donc cliquer sur le second pour voir". C'est d'autant plus pratique, que la collecte d'objets est le nerf de la guerre de Diablo. Si l'on excepte l'or et les potions directement utilisables, bon nombre d'objets sont intéressants parce que négociables en ville.

REMARQUE

Amis des pommes, vous allez être gâtés, Diablo est annoncé sur Mac pour cet été !







Interview de Blizzard

Joystick : Pouvez-vous nous parler de l'histoire de Diablo et du développement du projet ?

Blizzard : Diablo est un jeu de rôles en temps réel, dans lequel les joueurs explorent des mondes souterrains remplis de puissances surnaturelles et de créatures démoniaques. Basé autour d'une quête de vengeance, le personnage principal entre dans une crypte et un labyrinthe cachés derrière le village principal. Le jeu est axé autour de l'exploration, du développement de votre personnage, de son expérience et du succès de votre quête. Le projet a été développé par Blizzard North, une nouvelle section de la société.

Joy : Comment s'est passé la coopération avec Blizzard North ?

Blibli : Pour être précis, Blizzard a racheté Blizzard North (appelé avant Condor) au milieu du projet : notre travail avait prouvé que nous étions vraiment sur la même longueur d'ondes. En fait, notre façon de travailler était vraiment compatible, et nous avions de vraies affinités. Après ce rachat, nous avons commencé à travailler de façon beaucoup plus rapprochée. Il va de soi que cela sera transparent pour l'utilisateur dans le produit final.

Joy : Diablo est réellement un nouveau style de jeu pour Blizzard... bien loin de Warcraft 1 et 2. Quelles étaient vos volontés à ce sujet : et prouver que vous pouviez faire autre chose, vous ouvrir vers de nouveaux marchés ?

Blibli : Blizzard a toujours eu la volonté de créer des jeux autour d'une diversité de genres, de styles. Il est vrai que le public nous connaît surtout pour notre travail sur Warcraft, mais notre champ de vision n'est pas aussi restrictif que faire des suites de Wacraft toute notre vie ! (rires)
Diablo est le premier d'une série de jeux que nous planifions, et qui vont remettre en question la classification des jeux par genre d'une manière très stricte.

Joy : L'un des points les plus importants, dans Diablo, est la création aléatoire de donjons. Comment cela fonctionne-t-il ?

Blibli : Le problème majeur avec les jeux de rôles actuels est le manque de longévité des jeux, ou plutôt le manque de «rejouabilité». Pour la plupart d'entre eux, vous y jouez une fois, et le produit se retrouve dans une armoire, quelles que soient ses qualités et le temps nécessaire pour le finir une première fois. Nous trouvions cela vraiment très dommage. Avec Diablo et sa «création aléatoire de donjons», je pense que nous allons combler ce vide. Chaque fois qu'une nouvelle partie commence, le programme crée un tout nouveau labyrinthe. Pièces, couloirs, escaliers, pièges ou autres ne sont jamais positionnés deux fois à la même place. Il en est de même pour les monstres et les mini-quêtes.

Joy : Comment se découpe le scénario entre la quête principale et les mini-quêtes ?

Blibli : La mission principale consistant à détruire Diablo, le maître des souterrains, est toujours identique. Toutefois, la façon d'y parvenir ou les chemins différents pour se déplacer d'un jeu à l'autre emprunte à l'univers des labyrinthes. À cela s'ajoutent six mini-quêtes (parmi une librairie de 30 différentes) ; elles sont choisies et positionnées de façon aléatoire. Elles sont toutefois essentielles pour obtenir des informations à propos de Diablo et pour développer les caractéristiques de votre personnage (équipement, compétences, points de vie, etc).

Joy : Pensez-vous que Diablo soit concurrentiel d'Ultima Online ou d'Ultima IX ?

Blibli : Non, je ne le pense pas. Ultima Online est basé sur la création d'un monde évoluant par lui-même, dans lequel des milliers de joueurs vont se rencontrer et échanger des informations. C'est l'interactivité qui est mise en avant. Quant à Ultima IX, même si je ne doute pas de ses qualités, il reste basé sur le vieux principe du jeu auquel on ne rejoue pas deux fois. Or, comme je vous l'ai dit, nous attachons un caractère très particulier à la longévité et au suivi de nos produits. Notre service de hot-line en ait un exemple.

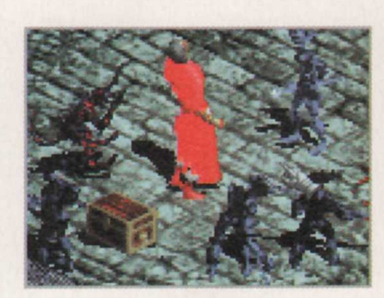
Joy : À ce propos, comment allez-vous faire pour aider les joueurs, vu qu'aucune partie ne se ressemblera ?

Blibli : Il sera évidemment impossible de leur apporter une aide «pas à pas». Et ils trouveront des réponses aux questions concernant les actions à réaliser : qui chercher ?, qui possède tel objet ?, comment réussir à tuer tel ennemi ?, etc. Nous mettons aussi en place un système de rencontres par Internet pour organiser des parties en multi-joueur.

Joy : Justement, l'option multi-joueur (réseaux, Internet) offre une richesse inégalée grâce à cette création aléatoire des donjons. Comment allez-vous le gérer ?

Blibli : Diablo gère jusqu'à quatre joueurs par Internet ou en réseau, et jusqu'à deux joueurs par modem ou câble série. Pour ce qui est d'Internet, nous avons créé un serveur : Battle.net. Celui-ci permet à tous les joueurs du monde entier de se retrouver, de discuter puis de faire une partie. Battle.net sera accessible 24 heures sur 24, 7 jours sur 7. Blizzard propose ce service gratuitement à tous les utilisateurs d'Internet. Évidemment, la connexion et l'abonnement à Internet seront à leurs frais. Ce service sera étendu à l'ensemble de nos jeux : Warcraft 2, Starcraft, Diablo et les projets à venir.

Par morgan



Diablo, c'est avant tout le bon goût allié à la technique dans le but d'être efficace.



▲ Le Town Portal permet de retourner directement en ville et d'en revenir.

TIPS JEU

Si vous ne souhaitez pas les vendre, jetez au sol les objets que vous ne voulez pas porter (potions, scrolls, bâtons magiques), vous les retrouverez.

Histoire d'un aller-retour

Lorsque l'on pénètre dans un souterrain, on est surpris par un truc :

1. La relative lenteur des chargements ;
2. La qualité de la musique.

Oui je sais, ça fait deux. Je recommence.

Lorsque l'on pénètre dans un souterrain, on est surpris par deux trucs :

1. La relative lenteur des chargements ;
2. La qualité de la musique ;
3. La finesse des détails.

Pfft. Par trois trucs. J'y arriverai !

1. La relative lenteur des chargements ;
2. La qualité de la musique ;
3. La finesse des détails...

Vous avez vu, ce coup-là j'ai bon

4. Ah si, par plein d'autres trucs.

Bref, c'est superbe et on ne sait pas où donner de la tête. Ce n'est pas tant la diversité des décors qui étonne - parce que là c'est plutôt constant - mais la quantité de détails apparaissant dans lesdits décors : torches et vasques éclairantes aux flammes d'une beauté à mourir de bonheur, tonneaux moulés au tour, monstres minuscules (S-VGA oblige) d'une finesse hallucinante. On passerait des heures à regarder tout ça, alors qu'on ferait beaucoup mieux de se défendre. Lorsqu'il est possible d'entrer en interaction avec un élément de décor, celui-ci s'entoure d'un liseré de couleur : bleu pour les objets à ramasser, jaune pour ceux à utiliser (portes, coffres, autels de régénération). Ah tiens c'est rigolo, y en a même un qui s'entoure de rouge. En plus, il bouge. Pour être plus précis, il court dans ma direction. Ouille ! ah ben c'est un monstre. En l'occurrence, un squelette ; mais ça pourrait être l'un des 200 streum dont le générateur aléatoire a saupoudré les lieux.

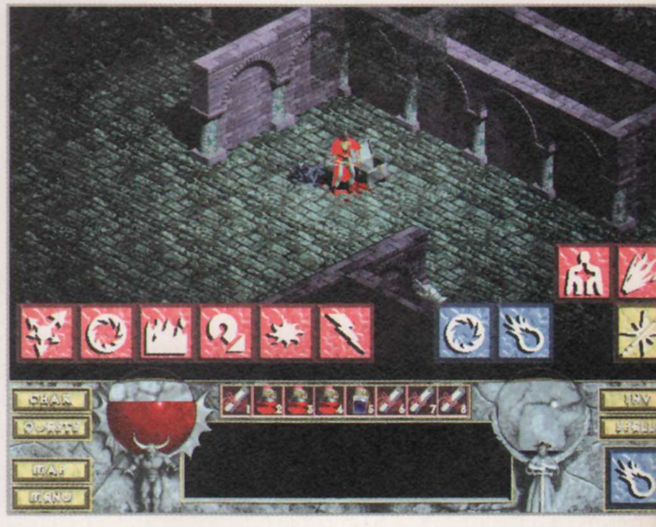
Sauve qui peut !

À chaque monstre correspondent des tactiques de défense. Il faut dire que ces derniers sont plutôt intelligents. En principe, une bonne arme - si possible à deux mains genre hache - remplit assez bien son office, mais parfois rien de tel qu'un bon sort ; par exemple, en cas d'attaque groupée. Un coup de sort "flash", et paf ! l'adversaire recule. Pour attaquer, il suffit de cliquer avec le bouton gauche sur le streum ; pour lancer un sort, il suffit de cliquer avec le bouton droit. C'est le sort sélectionné qui se lance. Les sorts peuvent être issus d'objets magiques, de scrolls, de livres ou, en ce qui concerne la restauration, de potions. Potion rouge, la vitalité (à zéro on est mort), potion bleue la "Mana", qui sert à lancer des sorts, et potion jaune, les deux à la fois. Dans Diablo, il est conseillé de sauver souvent, et là on en arrive à un point assez perturbant du jeu : il n'y a qu'une seule sauvegarde ! Gloups. Certes, le jeu est vraiment bien équilibré mais tout de même, il est conseillé de sauver lorsqu'on est au calme, ou pendant un combat si l'on est assez fort en vitalité et Mana.

Pour le mode en réseau, il n'y a qu'une seule sauvegarde également, et là c'est encore pire : celle-ci est automatique et elle ne se déclenche qu'une fois revenu en ville. Je ne dis pas que ça gâche le jeu, mais il s'agit d'un parti pris très audacieux.

Ce petit défaut mis à part, Diablo reste un jeu fascinant par son game play et sa facilité de mise en œuvre, véritablement "load & play". Voici le premier jeu digne du qualificatif de "Gothic Flamboyant".

Moulinex



▲ Les sorts peuvent être assignés à des touches de fonction.

Diablo n'est pas de ces jeux qui se bouclent en un week-end.

Les sorts

Le lancement de sorts s'accompagne toujours d'effets pyrotechniques du meilleur cru.



- \+ Simplicité du concept
- \+ Graphisme fin et de bon goût
- \+ Musiques superbes
- \+ Bruitages itou
- \+ Mode réseau éclatant
- − Une seule sauvegarde
- − Temps de chargement entre niveaux



ATTENTION, CHANGEMENT DE NOTATION



Après le succès de Jetfighter I et II, après deux ans de développement, l'équipe de Mission Studios nous revient avec son nouveau simulateur de vol et de combat. Autant dire qu'on est drôlement excité de voir le résultat.

Jetfighter III



Simulateur de vol/combat - Tous joueurs - PC CD Rom

EN DEUX MOTS
Malgré les nombreuses missions et options, Jetfighter III s'avère très décevant d'un point de vue technique. F22 Lightning 2 est plus beau et surtout bénéficie d'un moteur 3D autrement performant.

Le p'tit père Bob Dinnerman, ça faisait un bail qu'on l'avait plus vu. C'est pourtant le programmeur du mythique F/A 18 Interceptor sur Amiga. Vous ne connaissez pas ? Remarquez, moi non plus. C'est d'ailleurs ce que me faisait remarquer mon ami le général Schwarzkopf, alors que nous descendions de l'hélico pour rejoindre le Mess des officiers : "Comment ça, Ian, vous ne connaissez pas JetfighterIII ? Grave lacune mon cher, vous vous laissez aller...". Alors, voilà : Jetfighter III est un simulateur de combat aérien. Dans ce soft hyperréaliste, vous faites partie d'une unité d'élite des Nations Unies basée sur un porte-avions, l'UNS Peacemaker. Tout au long de 90 scénarios mouvementés, vous serez envoyés sur les points chauds du globe pour y maintenir la paix. Peacemaker, maintenir la paix, ok ça colle. De l'invasion du Chili par l'Argentine en passant par la lutte contre un cartel de drogue soutenu par l'armée cubaine, les points chauds du globe se concentrent principalement en Amérique du Sud. Mais ça ne nous empêchera pas d'y maintenir la paix, même s'il faut faire la guerre pour ça nom de Dieu !



Maintenons la paix, donc

Au moment de descendre de l'hélico, Sylvain Augier mon copain de 20 ans me tint à peu près ce langage : "Comment ça, Iansolo, tu n'a jamais entendu parler de Textureal™ et 3DNA Sequencing ? Mais faut sortir le dimanche, mon vieux !". Bon, bon. Textureal™ et 3DNA Sequencing sont deux procédés brevetés par Mission Studios. Selon les créateurs, cette technologie permet d'atteindre une précision inégalée dans le rendu des forêts, montagnes, rivières, côtes, bâtiments, nuages, de jour comme de nuit et par toutes les conditions atmosphériques. Rien d'étonnant alors à ce que Bob Dinnerman décide de l'utiliser dans Jetfighter III. Ne s'arrêtant pas en chemin, Bob a choisi de construire tout le terrain de vol à partir de cartes satellites officielles américaines (Geological Survey, National Oceanic...). Au bout du compte, le jeu peut s'enorgueillir de 6 millions de km2 de paysages réels (ce qui nous fait au bas mot dix fois la France). Dans le comparatif que me tend habilement Bob, on peut d'ailleurs remarquer que F22 Lightning II, le concurrent direct, n'en propose que dix fois moins. D'ailleurs,



Le virtual cockpit est en 3D temps réel. Peut-être une explication à la lenteur du programme.




■ JETFIGHTER III ■ CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 100/16 MO. SUPPORTE LES MANETTES CH, LES PALONNIERS ET LEVIERS DE POUSSÉE.
■ EDITEUR MISSION STUDIOS ■ DEVELOPPEUR MISSION STUDIOS/ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VO



Jetfighter III sort en VO avec manuel en VF (normal, c'est la loi !). La version intégrale en français sortira ultérieurement.

▲ L'UNS Peacemaker entièrement en 3D est tout simplement magnifique.

Jetfighter III est aussi le seul à proposer un scénario évolutif, des effets de lumière avancés, quatre modes graphiques différents et même une encyclopédie militaire intégrée. Ne tenant plus en place, je saute sur un PC et lance le soft.

Cruel désappointement

Bienvenue à bord de l'UNS Peacemaker ! Ne reculant devant aucun effort, Mission Studios a carrément modélisé en images de synthèse les principaux quartiers du porte-avions. Chaque pièce sert d'interface au programme : salle de briefing, centre de commande des opérations où on peut lancer des missions instantanément... Bref, on peut se balader partout sans oublier sa propre cabine où sont conservés pieusement, sous verre, décorations et médailles du mérite. Caractéristique intéressante : on peut à tout moment choisir parmi cinq missions différentes ; cela permet de recommencer le jeu sans refaire les mêmes missions. Dans Jetfighter III, un cruel dilemne vous attend : choisirez-vous de piloter un F22 ou le terrible F/A 18 Hornet ? Dans les deux cas, le modèle de vol se veut réaliste sans pourtant exclure d'office les novices, grâce à une relative simplicité d'utilisation.

Trêve de bavardages, la catapulte me coupe le souffle en propulsant les 33 tonnes de l'appareil sur la très courte piste du Peacemaker. Je mets plein gaz, histoire d'y ajouter encore 35 tonnes de poussée. Je décolle tranquillement. D'ailleurs, comme me le faisaient remarquer les hommes grenouilles de l'équipe de secours à l'amerissage précédent, je suis sans conteste le meilleur pilote de l'escadrille! Le cockpit virtuel permet de tourner la tête à 360° (comme dans Strike Commander) et de consulter les instruments. C'est très pratique et très bien réalisé. Là où je commence à déchanter c'est en admirant le paysage. Il faut vous dire que j'ai relancé F22 Lightning II pour comparer. Les couleurs de Jetfighter III sont un peu fades et surtout c'est très pixellisé. Étrangement, les textures sont très fines à basse altitude (mais ce n'est pas lissé comme dans F22), alors que le décor au lointain laisse apparaître d'énormes carrés. Le réalisme en prend un coup et la résolution en 320 x 200 n'arrange rien. Je passe alors en 640 x 480, et c'est la catastrophe. Sur un Pentium 133, le programme affiche péniblement 5 images par seconde. Autant dire que c'est injouable. Baisser le niveau de détail (nuages transparents, shading, éblouissement, clipping) n'améliore guère les performances. Apparemment, la machine qui fera tourner Jetfighter III en S-VGA n'est pas encore disponible. Et le pauvre hérite au passage du logo "Non à la course à l'armement". C'est fort dommage, car le programme est très fourni.

Iansolo

▲ Malgré le S-VGA, Jetfighter III laisse apparaître des textures beaucoup trop pixellisées.

+ Beaucoup de km2
+ Beaucoup de missions
+ Encyclopédie
+ Excellente doc en français
- Beaucoup trop pixellisé à haute altitude
- Très lent en S-VGA, même sur une grosse config
- Pas de jeu réseau



ATTENTION : CHANGEMENT DE NOTATION

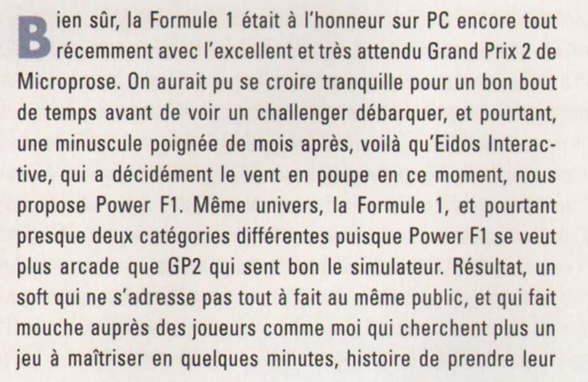
Les jeux de 'oitures sont sans conteste l'un des points forts du PC, et ce tout nouveau challenger de l'écurie Eidos Interactive ne fait que confirmer la tendance. En beauté.



Power F1

Course de Formule 1 - Tous Joueurs - PC CD Rom

EN DEUX MOTS
Un soft qui nous prend presque au dépourvu, on ne l'attendait pas vraiment, on a découvert son existence tout récemment, et paf, voilà qu'il s'agit d'une excellente surprise. Une superbe alternative à Grand Prix 2.



Bien sûr, la Formule 1 était à l'honneur sur PC encore tout récemment avec l'excellent et très attendu Grand Prix 2 de Microprose. On aurait pu se croire tranquille pour un bon bout de temps avant de voir un challenger débarquer, et pourtant, une minuscule poignée de mois après, voilà qu'Eidos Interactive, qui a décidément le vent en poupe en ce moment, nous propose Power F1. Même univers, la Formule 1, et pourtant presque deux catégories différentes puisque Power F1 se veut plus arcade que GP2 qui sent bon le simulateur. Résultat, un soft qui ne s'adresse pas tout à fait au même public, et qui fait mouche auprès des joueurs comme moi qui cherchent plus un jeu à maîtriser en quelques minutes, histoire de prendre leur pied tout de suite, plutôt qu'un soft qui demande beaucoup d'efforts, d'entraînement et de maîtrise.

Doubler Schumacher et latter Alesi

Même si Power F1 a une orientation arcade, son environnement ne souffre pourtant pas d'un manque de réalisme. En fait, le jeu est licencié officiel du championnat FIA de Formule 1. Les amateurs apprécieront. En clair, on se retrouve avec les vrais circuits dessinés ultra-fidèlement, les vraies bagnoles avec leurs logos colorés, et les vrais noms des pilotes. Oui, vous aurez l'opportunité de courir contre Schumacher et de mettre une tôle à Jean Alesi. Oui, enfin.

Tout commence d'ailleurs par de bien jolis choix : avec quelle voiture allez-vous courir, pour quelle écurie ? À noter que contrairement à de nombreux jeux de bagnoles, les bolides de Power F1 sont extrêmement fidèles à la réalité, les voitures ne se ressemblent pas toutes, et chacun a sa forme de carlingue, sa hauteur d'aileron et tout et tout.

Ensuite, vous effectuerez divers réglages, justement, sur votre jolie 'oiture en faisant un saut à l'Atelier. Et vas-y que je règle la suspension, les ailerons, la répartition des freins, que je file des coups de clé anglaise du côté de la direction. Sans compter le choix d'une boîte auto ou manuelle. Je suis un trouillard, je commence donc avec la boîte automatique, faut pas rêver.

Vous pourrez également régler certains paramètres généraux liés au réalisme du jeu. L'influence de la météo, savoir si les voitures pren-



◀ *Ok, c'est bon, cette saleté de Grand Prix de Monaco me rend complètement dingue. Je passe mon temps à rentrer dans les murs et dans mes concurrents.*

Je suis bientôt complètement pris au jeu, et le championnat va s'avérer passionnant.





▲ En une seule touche, à tout moment, vous pouvez accéder au mode "magnétoscope" qui gère les ralentis et les replays. Vous pouvez même sauvegarder vos œuvres et les admirer sans fin par la suite.

nent des dommages quand elles se rentrent dans le lard, si cela affecte leur conduite et leurs performances ; indiquer si les pneus s'usent, si les graviers vous font morfler, et compagnie. Toujours trouillard, je mets tout cela OFF, pour ne pas avoir trop d'embrouilles, sans blague.

Un dernier passage du côté du mode de contrôle me permettra de choisir entre le jeu au clavier, au joystick, au joypad, à la souris ou avec un volant si j'ai la chance d'en avoir un beau connecté à mon pote le PC. Je suis prêt, je peux m'installer sur la grille de départ. Ça va cogner.

Un maniement super-simple

Première constatation : Power F1, en mode S-VGA, est tout simplement magnifique. Très détaillé tant au niveau des décors que des voitures elles-mêmes, c'est un vrai bonheur. Pour que le jeu soit viable dans ce mode haute résolution, il faut bien sûr une bécane plutôt correcte. Ça allait sur un Pentium 120 (la bécane que j'ai utilisée pour le test), c'est très chouette sur un 150.







▲ Plusieurs vues différentes sont disponibles, dont celle-ci de l'intérieur de la voiture.

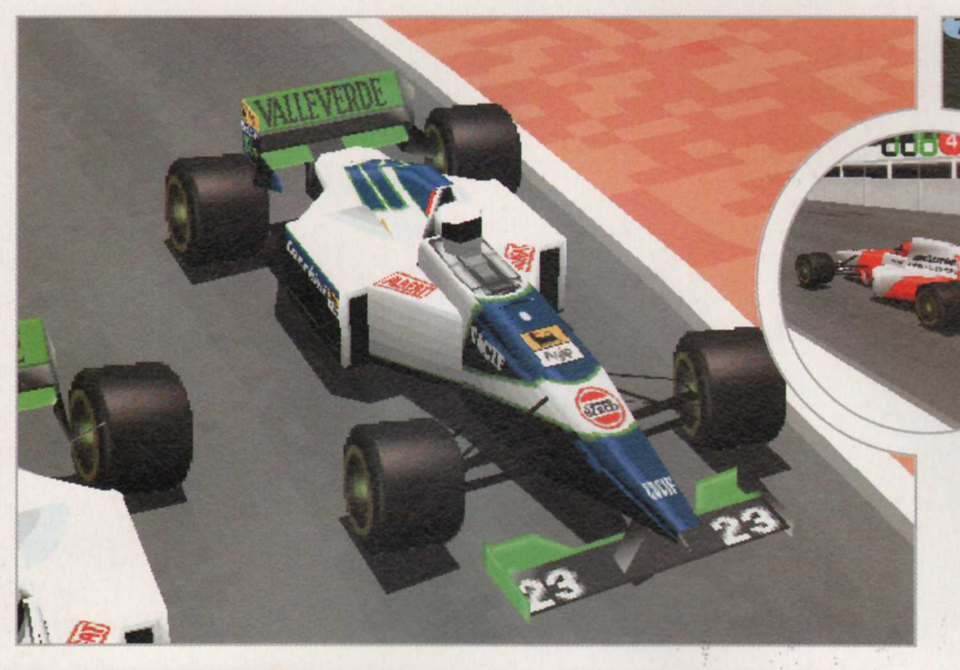




Power F1



■ CONFIG CONSEILLEE **PENTIUM 90, CD ROM X4, SVGA 512 Ko, 8 Mo DE RAM** ■ NB DE JOUEURS **1 A 2**
■ EDITEUR **EIDOS INTERACTIVE** ■ DEVELOPPEUR **TEQUE, ANGLETERRE** ■ TEXTE ET VOIX **FRANÇAIS**



Vous aurez l'opportunité de courir contre Schumacher et de mettre une tôle à Jean Alesi.

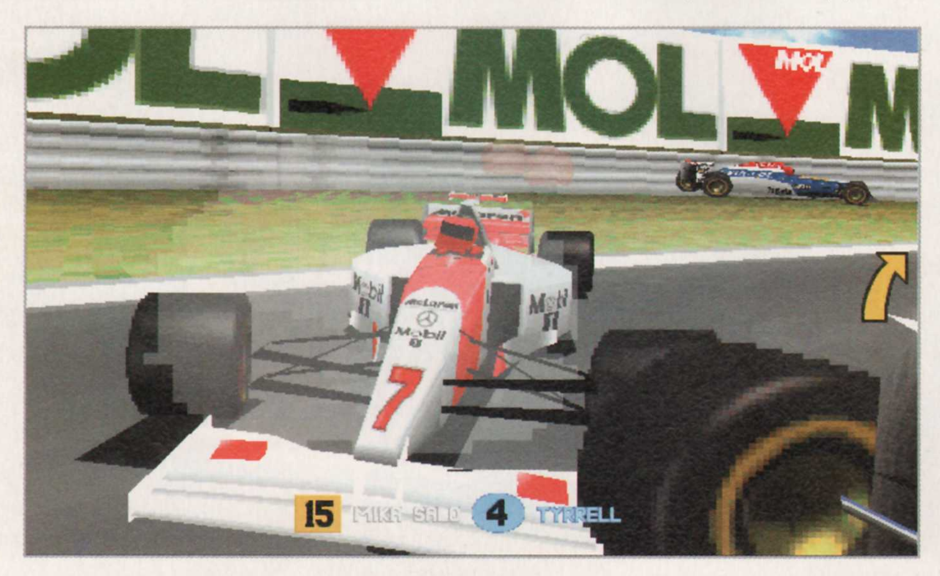
▲ Qui dit "dommages aux véhicules", dit "possibilité de s'arrêter au stand". Vous perdez du temps, mais cela permet de changer les pneus et de refaire le plein.

> **Telex . Telex . Telex . Telex**
>
> Un patch serait en cours de préparation pour ouvrir Power F1 au mode réseau. Si ce patch venait à être dispo, jusqu'à huit joueurs pourraient alors s'affronter simultanément. Croisons les doigts.
>
> **Telex . Telex . Telex . Telex**

Cela dit, le jeu est excellent, et bien rapide en mode VGA, du coup. Et l'on peut se rabattre sur ce mode sans trop de douleurs.

Gros point fort, le maniement de votre voiture : inutile de faire douze-mille partie pour réussir à rester sur la route et prendre du plaisir, et bientôt vous zigzaguerez comme un fou au milieu de vos concurrents pour les mettre dans le vent. On a la voiture bien en main, et on se surprend à tenter des tas de coups de fourbe : et vas-y que je fais des queues de poisson, que je pousse mes potes dans les décors... Les accidents, s'ils n'arrivent pas à la cheville de ceux de Destruction Derby 2 par exemple, sont tout de même très chouettes et rehaussés par des effets de fumée particulièrement réussis. Les bruitages eux aussi sont excellents, avec de très jolis iiiiiion, et vvvvvvvvvouammmmm en stéréo. Mieux encore, les dérapages. J'adore.

Bref, je suis bientôt complètement pris au jeu, et le championnat va s'avérer passionnant. J'ai hâte de maîtriser les courbes des 17 circuits qui composent la compétition de Power F1, de Silverstone à Monaco, en passant par Suzuka et Magny Cours. Toutes les options de sauvegardes possibles et imaginables sont bien sûr dispos, y compris pour les ralentis. Bah oui, parce que vous pouvez à tout moment revoir une action particulièrement piquante, et en faire un petit film que vous sauvez sur votre joli disque dur. Pour montrer vos exploits, vos sorties de route et vos cascades, plus tard, à vos potes.



Deux joueurs sur un PC

Le jeu en solo est donc passionnant, l'intérêt étant rehaussé par le mode championnat et l'ordinateur qui gère tous les points. Mais Power F1 propose également un mode deux joueurs. Si vous possédez deux PC, vous pouvez les connecter par câble série ou null-modem. Chacun sa bagnole, chacun son écran. Vous vous affronterez alors au milieu des autres concurrents, en mode championnat ou pas. Mais ceux qui n'ont qu'un ordinateur à disposition pourront également profiter d'un mode deux joueurs, Power F1 divisant alors votre charmant écran en deux. Là, mieux vaut passer en mode VGA, à moins, d'avoir vraiment un PC ultra-speed. Chacun dispose de sa fenêtre de visualisation, la compétition est à son comble. Un véritable plus bien drôle, ma foi.

En conclusion, Power F1 est un très bon jeu que je vous conseille vivement. Une bien jolie surprise qui se laisse maîtriser rapidement, et qui donne du plaisir tout de suite. Mais ceux qui insisteront s'y retrouveront également tant les options sont nombreuses et le jeu très riche. Espérons que le mode huit joueurs en réseau verra effectivement le jour (voir Télex en encadré), ce qui transformerait alors ce titre en un véritable jeu culte.

Seb.

+ Le graphisme S-VGA très joli ,la rapidité avec laquelle on maîtrise le jeu
+ L'environnement, les menus, d'une clarté exemplaire
+ Les nombreuses options et les quatre niveaux de jeu
- Pas de mode réseau (hu ! hu !)



Attention à la nouvelle notation ...

Et si vous passiez l'hiver aux

Monkey Island 1 + Monkey Island 2

deux légendes du jeu d'aventure pour 49 F seulement.



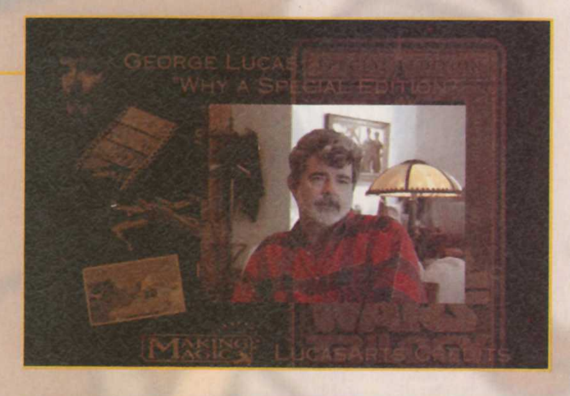






Scoop:

la démo de Making Magic ou les coulisses de la trilogie Star Wars version 1997 !



En exclusivité:

La démo jouable du niveau 4 de Rebel Assault II





100 % français !!!
Musiques audio

Chez votre march

Caraïbes ?

LE N°1 DES JEUX VIDÉO ET DU MULTIMÉDIA DE LOISIRS

HORS SERIE DÉCEMBRE 1996

joystick

Détail des 3 CD-Rom PC au dos

DÉMENTIEL !

2 jeux complets

Monkey Island 1

+ Monkey Island 2

LeChuck's revenge

Compatible DOS ou Windows 95

BONUS !

La démo du Making Magic !

Le niveau 4 jouable de Rebel Assault II

Découvrez les prochains hits Lucas en vidéo : Monkey Island 3, Jedi Knight, Outlaws et X-Wing vs Tie Fighters.

SKYROCK 10 ANS!

21 DÉMOS DONT 16 JOUABLES

49F seulement.

La vidéo de Monkey Island 3

The Curse of Monkey Island... mais aussi Jedi Knight, X-Wing vs Tie Fighters et Outlaws.



Les démos LucasArts de The Dig, Afterlife, Full Throttle, Day of the Tentacle, Sam & Max, Rebel Assault II, Dark Forces, Tie Fighters et X-Wing.



Démos collection #1 : Rayman Educatif, Shadow's over Riva, Spycraft, Warwind, Wizardry Nemesis, Archimedean Dynasty, Cat'z, G-NOM, RAC Rally, Rayman 1...

Configuration minimale requise pour Monkey Island 1 et 2 :
IBM PC ou compatible à base de processeur 386 et supérieur, 4 Mo de RAM, Carte VGA, Lecteur de CD-Rom simple vitesse, équipé de DOS ou Windows 95.

Compatible DOS, Windows 3.1 et Windows 95

a n d   d e   j o u r n a u x .



Interplay a eu la bonne idée de s'associer avec TSR pour réaliser un Blood & Magic basé sur le monde de Forgotten Realms. Mignon, drôle et sanglant.

Blood & Magic

Stratégie/Rôles temps réel - Tous joueurs - PC/Mac CD Rom

EN DEUX MOTS

Enfin du jeu de rôles qui n'a pas la tronche d'un jeu de rôles, mais plutôt celle d'un jeu à la Warcraft. Des tas de créatures immondes vont s'étriper pour vous, dans le sang et la magie.

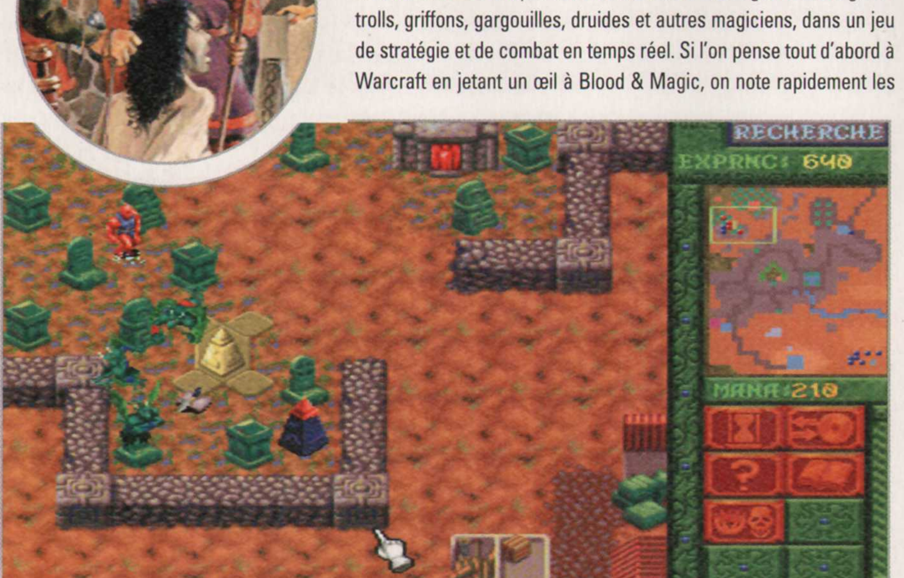
Depuis la nuit des temps la région de Faerûn, à l'est de la Grande Mer, et en bordure de Kara-Tur, a toujours été agitée des pires affrontements. Les divers royaumes qui y furent fondés sont d'une instabilité légendaire, et les terres boivent le sang de combattants de toutes sortes qui trépassent par milliers. C'est pourtant sur ces terres maudites que vous avez décidé de mettre vos talents tout neufs de mage à l'épreuve. Je vous souhaite bien du courage, vous allez en voir, des horreurs ; le sang va couler à flots, les cris atroces de souffrance vont vous percer les tympans. Accessoirement, vous allez effectivement beaucoup apprendre.

Un monde basé sur Forgotten Realms

Blood & Magic est inspiré du monde de Forgotten Realms créé par TSR, la prestigieuse boîte de jeux de rôles à laquelle s'est associé Interplay. On y retrouve donc les dizaines de créatures qui ont l'habitude de ramper dans les mondes à la Dongeons & Dragons : trolls, griffons, gargouilles, druides et autres magiciens, dans un jeu de stratégie et de combat en temps réel. Si l'on pense tout d'abord à Warcraft en jetant un œil à Blood & Magic, on note rapidement les différences majeures qui séparent ces deux jeux. Blood & Magic est axé autour des scénarios, des histoires ; et le nombre de créatures qui errent dans le jeu est bien plus important (une vingtaine). Autre changement majeur, le graphisme change du tout au tout d'un scénario à l'autre, renforçant l'aspect aventure. On a donc le plaisir de la découverte. Par contre, l'aspect stratégie de Blood & Magic est très limité, on construit moins de bâtiments, ils ont des fonctions beaucoup plus limitées, et le jeu est axé presque uniquement sur les combats. Du jeu de rôles version Gros-Bill.







◀ *Au début de chaque histoire, vous avez le choix entre l'un ou l'autre des deux camps qui vont s'affronter. Quand vous aurez fini le jeu, hop, vous n'aurez plus qu'à tout recommencer.*

«Je t'envoie mes druides, tu m'envoies tes griffons, je t'envoie des goules, tu m'envoies des gargouilles...»



ROXANE N'ETAIT PAS LA MOINS TETUE DU PALAIS

MARIAGE MOUVEMENTE

Dans Blood & Magic, vous êtes un mage dont le pouvoir va grandissant au fur et à mesure du jeu. Comme dans les jeux de rôles, vos combats, découvertes et victoires vous rapporteront des points d'expérience. Ces points serviront à étendre vos connaissances et à apprendre à incanter d'autres créatures toujours plus puissantes.

Au début, vous n'avez à votre disposition que de simples Golems. Mais ces derniers, quand ils ne sont pas en mouvement, vous font gagner de la Mana, l'énergie magique dont vous avez besoin. Cette énergie, vous pouvez la dépenser pour faire apparaître d'autres Golems. Mais vous l'utiliserez également pour transformer ces derniers en d'autres créatures : amenez-en quatre sur un site mystique, foutez-les aux quatre coins du lieu, et paf les Golems deviennent un bâtiment magique capable de transformer d'autres Golems en belles bestioles de combat. C'est ainsi que vous constituerez une jolie petite armée, prête à combattre avec acharnement le camp d'en face. Et bientôt, quand vous aurez étripé suffisamment d'ennemis, et que vos points d'expérience atteindront des sommets, vous aurez la joie de pouvoir appeler d'autres créatures toutes plus hideuses les unes que les autres : moine, druide, furie, gargouille, goule, gnome, griffon, gorgone, nymphe, magicien, spectre, zombie, dragon et autres. Un vrai bonheur.



▲*Chaque nouveau scénario est présenté en images et en voix sous-titrées.*▼




Une aide en ligne remarquable

L'interface de Blood & Magic est extrêmement simple à maîtriser ; de plus, un mode tutorial est intégré au jeu pour vous mettre le pied à l'étrier. Si vous avez encore des doutes et des questions pendant le jeu, si vous vous demandez à quoi correspond tel objet ou telle unité, paf, d'un simple clic vous pouvez accéder à l'encyclopédie de Blood & Magic : tout y est joliment expliqué et détaillé. Il est donc inutile de recourir au manuel quand on a des trous de mémoire.

Les personnages ont beau être tout petits, ils sont très jolis et superbement animés. Les voir bouger ou mourir est un vrai





■ BLOOD & MAGIC ■ MACHINE PC CD ROM ■ CONFIG MINI 486 DX-66, 8 MO DE RAM, CD-ROM 2X
■ EDITEUR INTERPLAY WWW.INTERPLAY.COM ■ DEVELOPPEUR TACHYON STUDIOS, US.
■ TEXTE ET VOIX TEXTES EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS ■ NOMBRE DE JOUEURS 1 À 2

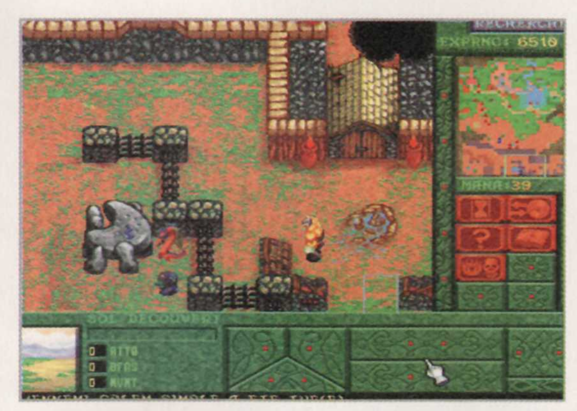
▲ Quatre de mes simples Golem sont prêts à s'installer sur ce lieu mystique pour le transformer en un lieu magique, qui produira des unités différentes.

"Blood & Magic porte bien son nom : du sang et de la magie."

bonheur. Par contre, on met du temps à s'habituer à la relative lenteur du jeu.

Elle est gênante quand deux unités seulement ont à s'affronter, elle devient carrément pratique quand deux camps de cinquante unités chacun se mettent à se cartonner dans tous les sens. Le jeu est lent, mais il ne rame pas, attention, la nuance est importante. Cela ne vient pas d'une mauvaise programmation, mais d'un choix des programmeurs, pour que le jeu reste jouable et que l'ordinateur n'ait pas trop d'avantages quand le jeu se complique.

D'ailleurs, vous n'êtes pas obligé de jouer uniquement contre l'ordinateur, mais vous pouvez affronter votre sale petit voisin de pallier. Pour cela, plusieurs options vous sont offertes : connectez deux PC ensemble, utilisez un modem ou un joli petit réseau. Le jeu devient alors beaucoup plus drôle. C'est tellement plus chouette d'envoyer ses armées de griffons contre un joueur de chair et de sang plutôt que contre une machine siliconée même pas bandante.



À l'intérieur du jeu, en un seul clic, vous pouvez accéder à l'encyclopédie de Blood & Magic. Toutes les unités y sont décrites. ▼





Cinq histoires différentes

Blood & Magic est divisé en cinq contes différents. Cinq contes qui vous sont présentés graphiquement et de vive voix, cinq contes aux histoires compliquées de traîtrises, de mariages refusés et d'invasions de zombies. Trois niveaux différents composent chacun des cinq contes, ce qui nous fait quinze niveaux dans lesquels vous devrez combattre. Mais attention, vous pouvez multiplier ce nombre par deux, puisque l'aventure est totalement différente, que vous choisissiez un camp ou l'autre. À l'arrivée, on se retrouve avec un jeu ayant une durée de vie tout à fait honorable.

Les cinq contes sont amusants et portent des noms grandiloquents : cri de vengeance, mariage mouvementé, machine infernale ou encore Tartyron en cavale. Une voix off en anglais vous présente l'histoire, mais elle est sous-titrée en français pour ceux que la langue de Mr Bean fait souffrir.

En conclusion, Blood & Magic s'avère être très intéressant, très réussi au niveau graphique, avec des tas d'unités différentes, et de nombreuses heures de jeu en perspective. On regrettera le peu de stratégie développée, et la relative lenteur générale du jeu. Mais son intérêt est rehaussé par le mode deux joueurs avec deux bécanes.

Seb.



+ La variété du graphisme
+ Les très nombreuses unités
+ Les quinze scénarios qu'on peut jouer deux fois
- Peu de stratégie, que du combat
- Relativement lent



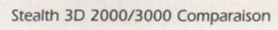
ATTENTION : CHANGEMENT DE NOTATION

Existe aussi en version VRAM

Stealth 3D Accélérez vraiment vos performances

Préparez- vous à propulsez votre PC dans une nouvelle dimension avec la famille de cartes accélératrices Stealth 3D de Diamond. Leader sur le marché des accélérateurs 3D Plug & Play, les Stealth 3D accélèrent considérablement vos graphiques 2D, vous offrent une animation 3D époustouflante et vous impressionneront par leur lecture vidéo MPEG. Les Stealth 3D 2000 et 3000 améliorent d'une façon spectaculaire les applications bureautiques friandes de graphiques, les jeux d'action et, plus généralement la performance de votre PC en supportant une plus grande résolution, des millions de couleurs et des taux de rafraîchissement incroyables. La famille des Stealth 3D possède des caractéristiques uniques sur le marché : ombrage de Gouraud, correction de la perspective, transparence Alpha, filtrage bilinéaire, Buffer - Z et textures pyramidales. Grâce à son accélération graphique 64 bit, ses rafraîchissements d'écran presque instantané, son processeur ViRGE (S3), ses drivers optimisés par Diamond et une version Windows 95 de son panneau de configuration InControls Tools, vous obtiendrez avec les Stealth 3D, une toute nouvelle perspective de la vitesse. La famille des Stealth 3D fonctionne avec les systèmes d'exploitation Windows 95, Windows NT 3.51, Windows 3.1 et MS-DOS et, les applications 3D pour Windows 95 utilisant les API DirectX de Microsoft. Si vous êtes prêt pour évoluer vers un monde en 3D, contactez dès maintenant votre distributeur Diamond le plus proche et l'accélération 3D n'aura plus aucun secret pour vous. Prenez dès aujourd'hui de l'avance, de la vitesse et de la performance.

Stealth 3D 2000/3000 Comparaison



	Stealth 3D 2000XL	Stealth 3D 3000XL
Type de mémoire	Silicon Magic DRAM	VRAM
RAMDAC	135 Mhz	220 Mhz
Mémoire max.	4Mo	4Mo
Résolution max.	1280 x 1024	1600 x 1200
Logiciels	Descent II Destruction Derby	Descent II Destruction Derby





Pour plus d'information, consultez le site web de Diamond:
http://www.diamondmm.com



VISUAL SYSTEMS DIVISION

Actebis SA
2, rue de la Pature
78420 Carrieres sur Seine
Tél : 01 30 86 67 67
Fax : 01 30 86 67 66

ARROW Computer Products
Division Megachip - Equalizer
7, avenue du Canada
91966 Les Ulis
Tél : 01 60 92 60 60
Fax : 01 60 92 60 69

KARMA
2, rue Alexis de Tocqueville
92160 Antony
Tél : 01 46 74 56 56
Fax : 01 46 74 00 37

High Tech Services
7, chemin des Floralies
13090 Aix-en Provence
Tél : 04 42 20 59 59
Fax : 04 42 20 59 23

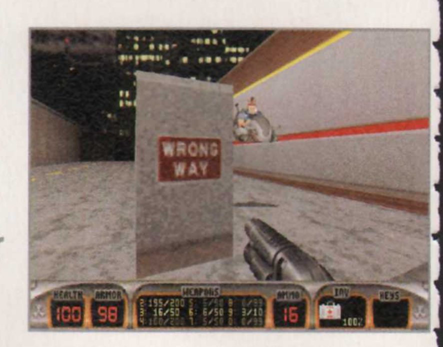
TWC
51-53 Chemin des Vignes
ZI Les Vignes
93000 Bobigny - France
Tél : 01 49 15 92 88
Fax : 01 48 43 27 44

Diamond Multimédia Southern Europe (succursale)
6, Bd du Général Leclerc 92115 Clichy, France Tél : 01 47 56 11 57 Fax : 01 47 56 11 39
BBS multilangues modem 28,8 KB 19-49-8151-266333, 19-44-1189-444415 ou 19-1-408-325-7175 numéris 19-49-8151-266334
America Online (keyword : DIAMOND), Microsoft Network : Find DIAMOND, Compuserve (GO DMNDONLINE ou GO GRAPHBVEN) (75300, 3673)
FTP site : ftp.diamondmm.com, Internet Web site : http://www.diamondmm.com

REVENDEURS : PC Halle S.A. (Tél : 01 45 15 13 88), Micro House (Tél : 01 43 07 63 63), aAt Superscore (Tél : 01 44 93 88 00), SURCOUF (Tél : 01 53 33 20 00), L.C.I.D. Advance (Tél : 01 40 09 51 51).



Il y a des andouilles qui pensent qu'il n'y a que deux jeux sur cette planète : Alerte Rouge et Duke Nukem 3D. Parfois, je suis assez fier d'être une andouille.



Plutonium Pack pour

Add-on - Fans de Duke - PC CD Rom

CONCLUSION

Cet add-on nous propose des tas de sharewares, de goodies, des after-dark mais surtout onze nouveaux scénarios d'excellente qualité. C'est toujours aussi violent, drôle et efficace ; mais onze scénarios, c'est un peu léger. Reste le plaisir de rejouer à Duke, parfaitement renouvelé.

Après Duke, Quake ne m'avait fait ni chaud ni froid. À peu près autant d'effet que son homonyme, le gâteau. J'ai toujours trouvé Quake un peu lourdingue, et ma carte graphique est d'ailleurs du même avis que moi. Je venais de finir Duke un peu précipitamment pour jouer à ce fameux Quake dont on me rebattait les oreilles, et je me suis retrouvé devant une sorte de beau Doom. Une semi-réussite et donc, pour moi qui suis émotif, une grande déception. Alors imaginez mon excitation : Duke revient, et enrichit au plutonium ! J'insère le CD, juste le temps de voir qu'en plus de l'add-on, il contient des tas de goodies genre after-dark, bureaux, sharewares, la dernière version de l'éditeur de niveau, etc. M'en fous, c'est à Duke Nukem que je veux rejouer ! Le patch met des plombes à triturer Duke, et moi j'ai déjà les doigts qui tapotent sur "Q", "W", "Ctrl", "Alt" et le pavé numérique. Une bonne dizaine de minutes passent, et ça y est le miracle a lieu : je redémarre Duke, et un logo "Atomic" y est maintenant ajouté. Une quatrième campagne apparaît dans le menu, "The Birth". Je m'y précipite... le grand Duke est de retour.







La fameuse nouvelle arme, plus un gadget qu'un outil efficace. En sélectionnant deux fois le shrinker (arme 7), on se retrouve avec un expander, qui fait gonfler les monstres jusqu'à l'explosion. ▶



◀ *Accrochés à cette penderie : un chapeau melon et un parapluie. Au-dessus, on peut lire le nom du propriétaire, un certain Steed.*





Ce téléphone où est marqué "Uncle" au-dessus, ça ne vous rappelle rien ? Des "Agents très spéciaux" (Ilia Kouriakine et Napoléon Solo).

Duke 3D



Enrichi en monstres

Elle est très dure cette nouvelle campagne. Oh je sais que pas mal de petits malins vont me jurer l'avoir finie en deux jours ; mais moi qui suis un joueur moyen, je vous promets que c'est la plus difficile des quatre. D'abord, il y a deux nouveaux monstres : une sorte d'alien qui crache un rayon réducteur et les porcs-flics qui ont un nouveau véhicule blindé armé d'une double tourelle de mitrailleuse. Tous deux sont redoutablement résistants, et les munitions viennent vite à manquer. Et puis les énigmes et passages secrets sont plus vicieux que dans les précédents épisodes. C'est peut-être moi qui me fais vieux, mais je vous promets que j'ai pas mal ramé. D'un autre côté, on se retrouve avec une nouvelle arme : l'"expender" (grossisseur). Cette arme devait à l'origine apparaître dans le premier Duke et a été sucrée au dernier moment. La voici donc enfin. Il s'agit en fait de nouvelles munitions pour le "shrinker" (rayon rétrécisseur). Quand on possède les munitions adéquates et qu'on sélectionne deux fois le shrinker, il se transforme en machine à faire gonfler les monstres jusqu'à les faires exploser. C'est très esthétique, mais ça ne fonctionne malheureusement que sur les ennemis les plus faibles.



Un des nouveaux affreux, aussi méchant que sa face le laisse entendre. RPG ou Dévastator ?

Enrichi en gros mots

Je ne sais pas si vous vous souvenez, mais dans Duke3D on pouvait se lancer des insultes en appuyant sur "Alt" et une touche de fonction. Eh bien, une nouvelle panoplie d'injures nous



Quand il bute un extraterrestre particulièrement hideux, il glousse "Ton cul, ta tête, quelle différence ?"

TIPS JEU

N'oubliez pas que pour faire apparaître le viseur, il faut taper "i". C'est souvent utile dans cette campagne.





■ PLUTONIUM PACK POUR DUKE 3D ■ MACHINE PC CD ROM ■ CONFIG MINI PENTIUM 60 ■ TEXTE ET VOIX VO
■ EDITEUR GT INTERACTIVE ■ DÉVELOPPEUR 3D REALMS ENTERTAINMENT ■ NBRE DE JOUEUR SEUL OU EN RÉSEAU

Plutonium Pack pour Duke 3D



Quelle joie de buter d'une balle dans la nuque une sorte de rat au blabla incessant genre "Viens jouer avec moi" !

◀ Un graffiti dans les chiottes, je m'approche, il est écrit à l'envers. Je lis "Think small", me retourne, il y a un miroir dans lequel évidemment on lit l'inscription à l'endroit. Déclic, je pige : il faut se viser soi-même (bouton "i" pour faire apparaître le viseur), s'envoyer un coup de rétrécisseur, et se glisser dans une minuscule bouche d'aération. Qui a dit que Duke était un jeu de bourrin ? ▼

▲ Ce niveau est une sorte de Disneyland revisité façon Duke. Admirez l'attaque des pirates.

est offerte, et Duke est plus sarcastique que jamais dans ce quatrième épisode. Quand il se retrouve face à un hamburger, il nous promet qu'on ne lui fera jamais bouffer de cette merde. Quand il bute un extraterrestre particulièrement hideux, il glousse "Ton cul, ta tête, quelle différence ?". Il y a partout des références au cinéma, à des séries TV, et à la sous-culture américaine en général. Quel bonheur de massacrer un supermarché à l'auto-mitrailleuse, et surtout de faire sauter les haut-parleurs pour qu'ils cessent enfin de diffuser leur musique insipide. Quelle joie de buter d'une balle dans la nuque, une sorte de rat au blabla incessant genre "Viens jouer avec moi" ! Duke s'exclame alors : "Ce gars était vraiment super chiant."

Un peu pauvre en scénarios

Les onze scénarios sont excellents, mais quand même, onze, c'est léger ; et en plus le football me colle la nausée. Alors que dire si ce n'est que ce Plutonium Pack tient ses promesses, mais qu'on l'aurait préféré un petit peu plus long. Cela dit, la chose étant vendue à un prix raisonnable (150 F environ), on aurait tort de s'en priver.

Monsieur pomme de terre

+ Des scénarios d'excellente qualité
+ La société américaine en prend plein la gueule
+ Vraiment de bonnes vannes
+ Pas cher
- Seulement onze scénarios



ATTENTION : NOUVELLE NOTATION.

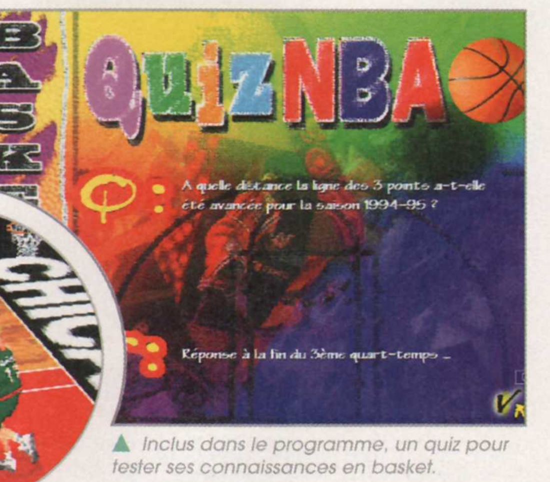
Tester NBA demande un minimum de préparation. La casquette à l'envers, un jean quatre tailles trop grand, une canette de cherry coke à la main, deux trois poulettes sexy, hum ! je me sens plus à l'aise pour tester la bête.

NBA Live 97

Basket arcade/simulation - Tous basketteurs - PC CD Rom

EN DEUX MOTS
La cuvée 97 de NBA est loin d'être mauvaise. La 3D mappée a été correctement intégrée au jeu. On sent quand même une légère perte de vitesse par rapport aux jeux de basket sur PlayStation. NBA demeure le meilleur basket sur PC aujourd'hui.

Je vais même vous faire une confidence : un nouveau NBA, ça me fait toujours saliver d'avance. Vous pourrez rétorquer qu'Electronic Arts commence à nous gonfler prodigieusement avec toutes ces simulations sportives. Que la sortie de NBA live 96 remonte à peine au mois d'avril 96. Que quand on a vu le massacre de FIFA 97, il serait temps d'arrêter les frais... Eh bien, vous avez tout faux. S'il y a bien un truc que les gars d'EA Sports savent réussir, ce sont ces putains de jeux de basket. C'est pas un hasard, c'est le sport national aux États-Unis. Et ça pourrait bien le devenir chez nous les froggies. Alors que nous vaut donc cette mouture 97 ?



▲ Inclus dans le programme, un quiz pour tester ses connaissances en basket.

Lifting Live 97, le retour

Première surprise : EA a relooké l'interface. C'est plus coloré, plus texturé, plus "graf" (zyva ! on sent bien que c'est un soft pour les jeeunes). Disons surtout que NBA 96 a l'air maintenant un peu vieillot en comparaison. Côté ergonomie, on retrouve ses marques puisque les écrans sont quasiment les mêmes. C'est pratique à utiliser, ce qui permet de naviguer rapidement dans les tonnes d'options du jeu. Comme par le passé, le dernier rejeton de la famille NBA se doit d'intégrer les derniers calendriers du championnat. Enfin, ceux de la saison 96/97 (NBA sortant de plus en plus tôt, ce n'est guère surprenant). Quoi qu'il en soit, vous aurez sous la patte 29 équipes de basket tout ce qu'il y a de plus réel. Parmi les 400 joueurs qu'intègre la simulation, on retrouvera même des bleus ainsi que les joueurs free-lance. Bref, c'est une montagne de données qui vous attend sur le CD, et les passionnés seront aux anges. Ce qui est bien, dans NBA, c'est aussi la possi-

■ MACHINE PC CD ROM ■ CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 90/16 MO. RECOMMANDÉ: P133/16 MO. PLACE DD : 90 MO
■ EDITEUR ELECTRONIC ARTS ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEUR 1 À 2 JOUEURS EN RÉSEAU OU PAR MODEM
■ DÉVELOPPEUR/PAYS ELECTRONIC ARTS SPORTS CANADA







NBA 97 propose trois niveaux de difficulté, trois modes de match (exhibition, play-off ou championnat) et trois styles de jeu (arcade, spécial et simulation).

bilité de gérer son équipe en créant, achetant et revendant des joueurs. On compare les statistiques des keums, on pèse le pour et le contre, on fait sa petite cuisine, c'est comme pour de vrai. Mais attention, on commence par trafiquer une équipe de basket, et puis on se retrouve à faire de la politique ! Les modes de jeu sont tout aussi variés : exhibition, playoff ou saison complète, y a le choix. Gosh ! je cause, je cause et les filles s'impatientent.

Allez, je lance le euj...

On s'y attendait, NBA 97 exploite la fameuse technologie Virtual Stadium. Sauf que maintenant les joueurs sont représentés en 3D mappée, grâce à la technique de capture de mouvement. Comme FIFA 97, tenez. C'est sûr, pendant les ralentis, on peut admirer des zooms sur l'action. Les vues caméra (toujours aussi nombreuses) facilitent la perception du match, et ça ne tourne pas dans tous les sens pour nous embrouiller la gueule. En revanche, je m'attendais à une animation plus réaliste et un graphisme plus aguicheur. Ne dramatisons pas, on est en S-VGA. Pourtant, c'est pas super fluide. Et puis surtout, il n'y a plus de reflets sur le parquet. Qu'est-ce qui s'est passé depuis l'année dernière ? Ils ont changé de marque de cire ? Les lattes de pin canadien ont subi une modification moléculaire ? L'entraîneur ne met plus ses patins ? Mystère et balle de basket.



Presque au top



Hop ! je choisis les Bulls de Chicago et démarre un petit match en exhibition. Le contrôle est aisé, que ce soit au clavier ou au joypad. On peut aussi jouer à la souris, mais qui serait assez crétin pour jouer au basket avec une souris ? Un bouton pour sélectionner/faire une passe, un autre pour tirer et le dernier pour le turbo. Le turbo, c'est la potion magique qui vous permettra de faire la différence en speedant pour enfoncer la défense adverse. Attention quand même de rester dans les limites de la courtoisie. D'ailleurs, il y a des options pour prendre en compte les blessures, la fatigue des joueurs et la susceptibilité de l'arbitre. Wouah ! c'est impressionnant. Suivant les angles de tir et la position par rapport au panier, les joueurs exécuteront ces ballets aériens qui ont fait du basket un sport universellement populaire (reverse back dunk, helico jump, loop slam, Gana superstar, MacDo menu special Timber2, touches-toi le hoops...). Mais tout est automatique, on ne contrôle rien. Au risque de faire grincer les dents de nos amis canadiens, remarquons juste que dans NBA In the Zone (Konami) on peut faire des feintes, se passer la balle entre les jambes et toutes ces sortes de choses que ma constitution physique m'empêche de réaliser. N'est-ce pas, les filles ? Aaah ! quelle ambiance ce soir, chez moi. NBA 97 n'y est pas étranger, grâce à une réalisation sonore pas piquée des vers. On a droit aux commentaires en français in the speaker. Et puis la musique déménage : du bon rap de derrière les fagots. C'est quand même le minimum pour un jeu de basket.

Iansolo

+ Musique
+ 29 équipes et 400 joueurs
- Animations perfectibles
- Pas assez de coups spéciaux (feintes, passes)



ATTENTION : NOUVELLE NUMEROTATION




■ FOOTBALL MANAGER ■ MACHINE PC CD ROM ■ CONFIGURATION MINIMUM 486DX33
■ EDITEUR SIERRA ■ DEVELOPPEUR SIERRA ETATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1 À 8

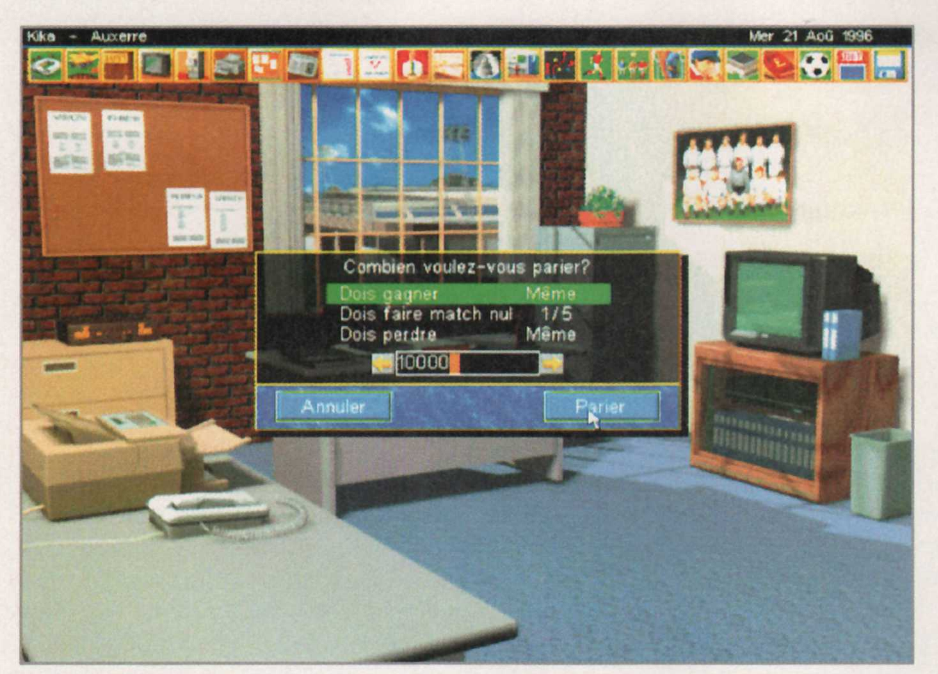


Comment éviter le déchaînement des hooligans ? Tout simplement en les attachant devant leur ordinateur en compagnie de ce soft.



Football Manager

Simulation - Tous joueurs - PC CD Rom



▲*Pour se faire de l'argent facile, il suffit de parier : match nul, équipe gagnante ou perdante ? Voici le nouveau loto sportif.*

EN DEUX MOTS

Ce produit ne révolutionnera pas le monde des softs de gestion de clubs sportifs. Mais il est bien fait, son interface pratique offre toutes les options rêvées par les fans des clubs de foot français.

Etre adulé par une ville entière, crouler sous les propositions financières et même recevoir la Légion d'honneur, est mon rêve le plus profond. Sierra l'a deviné en sortant ce jeu de gestion de club de foot. Le foot, c'est bien connu, mène à tout. Il suffit de voir Bess ou Cantona. Ici, vous prenez la place d'Afflelou ou d'un gestionnaire quelconque. Se retrouver à la tête d'un grand club français comme les Girondins ou le PSG est le rêve de beaucoup de fans. Ce jeu est pour vous, pour vous faire connaître toutes les sensations qu'amènent les victoires et les défaites. Chaque club important est représenté. Vous pouvez le diriger et enfin vider un joueur que vous trouvez trop nul. Le menu principal vous invite à configurer le jeu suivant vos goûts. Le jeu se joue jusqu'à huit joueurs, mais attention, sur un seul PC (ce n'est pas une version réseau). Il offre la possibilité de frauder, de vendre des produits dérivés et créer des établissements exploitant la renommée de votre équipe, comme les bars situés à proximité du stade. Tous les moyens sont bons pour amener de l'argent à votre club. Les bars et les buvettes sont certainement les plus rentables. Votre capital



de départ est à choisir. Bien entendu, vous pouvez emprunter à la banque ou capitaliser dans un plan d'épargne. Pensez à avoir toujours de l'argent sur votre compte, car les impôts tombent chaque mois. L'interface se présente sous forme d'icônes sur lesquelles il suffit de cliquer pour accéder aux pages d'écran. Celles-ci sont interactives. Elles vous proposent différents choix comme entraîner votre équipe, améliorer vos installations ou rencontrer des équipes adverses. Les matchs se déroulent en temps réel avec possibilité d'accélération. Vous pouvez intervenir à tout moment, comme tout bon entraîneur qui se respecte.

La bande sonore est une douce musique avec bruit de fond suivant les lieux où vous vous trouvez. Lors des rencontres, elle se transforme en tempête d'applaudissements ou de sifflements en fonction de l'évolution de vos joueurs sur le terrain. Le graphisme n'est pas très recherché, et vous ne pourrez pas voir la photo de vos joueurs préférés.

Sierra nous offre ici un bon produit, qui n'est certainement pas merveilleux mais bien réalisé. Il est facile d'utilisation et en même temps complet.

Kika

- \+ Interface pratique et facile
- \+ Côté financier très réaliste
- \+ Simulation complète
- − Pas de possibilité de changer l'angle de vue lors des matchs
- − Pas d'interface configurable



ATTENTION : NOUVELLE NOTATION

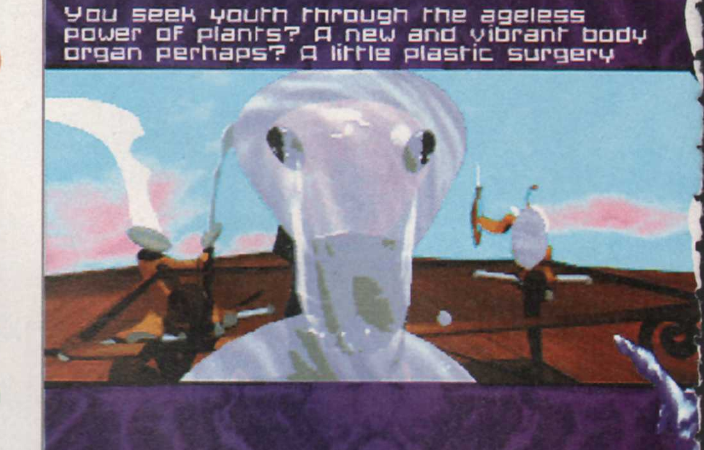
Test

■ MACHINE MAC CD ROM ■ CONFIGURATION MINIMUM 68040 4 MO RAM. RECOMMANDEE : PPC 8 MO RAM
■ EDITEUR MICROFOLIE'S ■ DEVELOPPEUR CRYO FRANCE ■ NBRE DE JOUEUR 1

Commander Blood

EN DEUX MOTS
Un jeu amusant et déroutant, qui bénéficie d'un excellent scénario, mais au graphisme un peu dépassé.

Aventures - Tous joueurs - Mac CD Rom



Vous êtes le commander Blood et vous pilotez votre vaisseau, l'Arche, en direction du Big Bang, selon la volonté de Bob Morlock, créateur du navire, et cryogénisé à bord de ce dernier. Vous serez aidé de Honk, votre fidèle (mais bavard) ordinateur de bord. Au cours de votre voyage, vous allez rencontrer et dialoguer avec de nombreuses races toutes plus ou moins étranges. Les musiques sont agréables, mais le graphisme (en 320 x 200), même s'il reste original, a un peu vieilli. Heureusement le jeu est en VF intégrale, ce qui vous permettra d'apprécier pleinement l'humour des personnages qui croiseront votre route.

Tibérius.

+ Le scénario
+ L'humour
+ En français
- La résolution

TECHN. 75 DESIGN 60 INTERET 70

ATTENTION : NOUVELLE NOTATION

Test



■ MARATHON INFINITY ■ CONFIG MINI 68040, CD 2X, 5 MO DE RAM, ÉCRAN 13" EN 256C. OPTIMISÉ POWERMAC
■ EDITEUR BUNGIE ■ DEVELOPPEUR BUNGIE ÉTATS-UNIS TEXTES ET VOIX VO, 1 À 8 JOUEURS

Marathon Infinity

Doom-like - Tous joueurs - Mac CD Rom

EN DEUX MOTS
Pas vraiment innovant, ce nouveau volet vaut surtout par la présence de Forge et Anvil, qui vous permettront de créer vos propres niveaux, et ainsi d'en avoir, euh, une infinité.



On ne présente plus Marathon. Premier Doom-like digne de ce nom sur Mac, Marathon Infinity a déchaîné les passions. Après Marathon et Marathon 2, voici... Marathon Infinity. Mais pourquoi ne pas l'avoir numéroté 3 ? Tout simplement parce qu'en plus d'une nouvelle version du jeu, Bungie a inclus Forge et Anvil, deux outils maison permettant de créer ses propres niveaux. Peu de nouveautés dans cette version, si ce n'est une ambiance sonore toujours plus impressionnante, quelques nouvelles textures, le KKV-7 10 mm SMG Flechette, seule arme efficace sous l'eau. Et lorsque vous serez venu à bout des 56 nouveaux niveaux (solo et réseau), vous pourrez utiliser vos propres créations. Ainsi grâce à Anvil vous pourrez définir les modèles physiques (aliens, effets, tirs, physiques et armes) ainsi que les formes (bitmaps, tables de couleur, images, séquences et sons). Forge, quand à lui, est l'éditeur de niveau proprement dit. Sa manipulation n'est pas des plus simples, car il y a de nombreux paramètres à régler ; mais la documentation comprend un tutorial qui vous guidera pas à pas. Et en complément du support papier, vous trouverez sept tutoriels en quicktime sur le CD.

Tibérius

+ Moteur de jeu toujours aussi rapide
+ Les éditeurs maison, Forge et Anvil
+ La qualité de la documentation
- Peu d'innovations par rapport à Maraton 2.



ATTENTION : NOUVELLE NOTATION

Psygnosis nous fait un joli retour sur PC après des infidélités consolesques remarquées. On est bien content, et on s'en prend plein le capot.

Destruction Derby 2

Course de voitures - Tous joueurs - PC CD Rom



EN DEUX MOTS
Une suite qui change suffisamment de choses pour redonner envie de prendre la route et de massacrer des bagnoles.

Dans un jeu de 'oitures classique, on peste et on s'énerve quand on se trouve pris dans un accident. Ici, c'est le contraire : Destruction Derby 2, tout comme son prédécesseur, fait l'apologie de la tôle froissée, des moteurs en flammes et des carambolages.

Point de course de F1 proprette, foin des promenades automobiles du dimanche, voilà du Stock Car bien méchant avec des voitures qui ne demandent qu'à faire des tonneaux. Trois modes de jeux différents sont proposés dans Destruction Derby 2 : des courses où il faut tenter d'arriver premier, ou en tout cas à la meilleure place possible ; d'autres où le but est de massacrer les autres voitures en lisse ; et enfin des bastons dans des arènes fermées où l'on tentera d'être le dernier survivant. Ces trois modes sont organisés en championnats, et vous devrez faire vos preuves pour monter en grade et décoller de votre division 4. Quel est l'intérêt de cette montée hiérarchique ? Chaque nouvelle division offre un nouveau circuit : une jolie carotte pour bien vous motiver. Ce sont donc 11 circuits différents (dont 4 arènes) qui composent les champs de bataille de Destruction Derby 2. Et l'expression "champ de bataille" n'est pas une exagération.

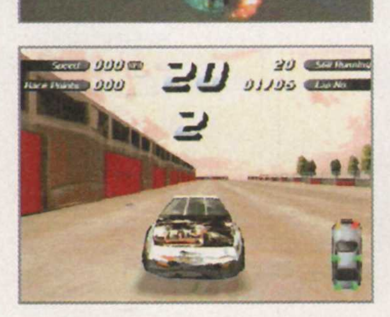


Trois modes de jeux sont proposés ; arriver premier, massacrer les autres et des bastons dans des arènes .

J'y rentre dans l'aile, y fait un tonneau, chui content

Tiens, l'autre me double, là, avec sa voiture toute neuve. Je le coince au virage suivant, je lui rentre dedans comme l'ordure que je suis, je le pousse gentiment sur le côté pour qu'il s'écrase bien l'aile gauche contre la rambarde de sécurité. Mes concurrents finiront le travail en provoquant un carambolage spectaculaire qui enverra tout le monde valser dans les airs.

Les circuits de Destruction Derby 2 sont drôlement réussis, mince ! Variés, jolis, bien dessinés, avec suffisamment d'endroits où se gauffrer sans que ce soit l'enfer ; bref, du gameplay bien balancé. Surtout qu'il s'agit ici de vraie 3D, calculée en temps réel et tout, aussi bien pour les voitures que pour les circuits. Du coup, les gars de Reflections, l'équipe qui a développé le jeu pour Psygnosis, n'ont pas lésiné sur les tremplins en tous genres : les voitures volent en tous sens et s'écrasent joyeusement sur leurs adversaires. Remarquez, ces tremplins ne sont pas toujours nécessaires pour voler vers les cieux, un bon carambolage suffit. Et des carambolages, Destruction Derby 2 va vous en servir des tas. Ces derniers sont d'ailleurs beaucoup plus réussis que dans le premier volet : on ne reste pas bloqué, et les bouts de bagnoles volent en tous sens. Car les voitures de DD2 se détériorent au fur et à mesure des accrochages : c'est à qui perdra son coffre, son capot, etc. Les roues volent, les bouts de tôle aussi, le tout dans un concert de criiiiitschhh et de baaaam. Avec étincelles, fumée et flammes pour rehausser le tout, s'il vous plaît. Et une bande-son pas moins métallique et tout aussi trash.
Une course de Destruction Derby 2 ressemble presque à un combat, ou plutôt à des combats. Il faut se battre pour passer entier, et c'est à qui arrivera le mieux à envoyer ses adversaires dans les décors.



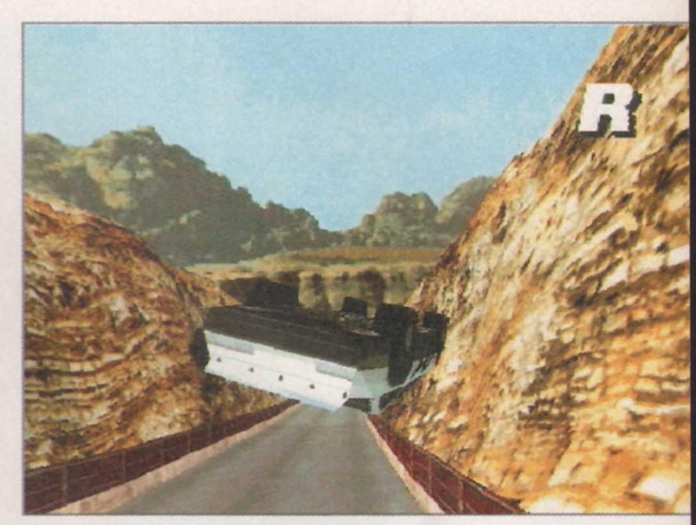
▲ Quand ça va vraiment mal, vous pouvez faire un petit arrêt au stand pour tenter de réparer un peu le déchet qui vous sert de véhicule. Vous n'avez que cinq secondes.

On l'aurait souhaité plus agressif

Destruction Derby 2 est un très bon jeu, vraiment. On se marre bien à se rentrer dedans, les circuits sont intéressants, la bande-son est réussie. Graphiquement, si ce n'est pas un chef-d'œuvre, c'est bien foutu, même si l'on a vu plus beau jeu de bagnoles. Malheureusement l'action n'est pas aussi trépidante qu'on le souhaiterait, ce n'est pas assez rapide, pas assez violent. La frustration est plus grande encore quand on a joué à la version PlayStation, qui elle a tout ce qu'il faut.

Et puis, l'option huit joueurs en réseau qu'on nous avait pourtant promis au moment de la préversion, manque cruellement. À la place, on se retrouve avec un mode multi-joueur mais à tour de rôle. Dix joueurs humains contre dix joueurs pilotés par l'ordinateur, avec calcul des meilleurs temps et compagnie. Aucun intérêt, évidemment. L'option aurait été intéressante si l'équipe de Reflections s'était inspirée de l'option "voiture fantôme" qui se trouvait dans Mario Kart sur Super Nintendo, ou qui sera intégrée à Pod sur PC. Là oui. Mais non.

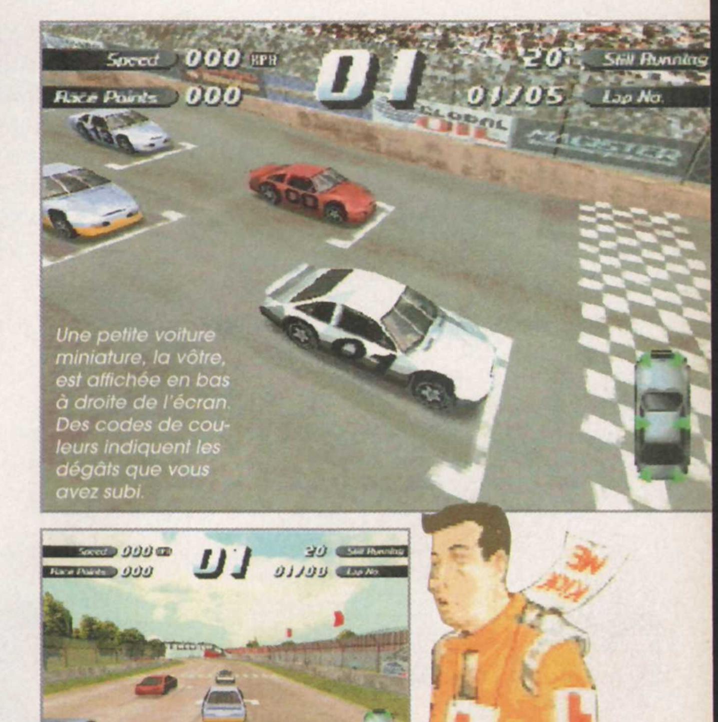




▲ C'est clair, à voler si haut, je vais m'écraser au sol comme une merde. Fallait s'y attendre.

Destruction Derby 2 est donc un très bon jeu, éclatant, qui passe pourtant à côté du chef-d'œuvre qu'on espérait.

Seb.



Une petite voiture miniature, la vôtre, est affichée en bas à droite de l'écran. Des codes de couleurs indiquent les dégâts que vous avez subi.

+ On casse des bagnoles, plein de bagnoles.
+ La bande-son est méchante à souhait.
+ Les circuits sont très réussis.
- Pas de possibilité de jouer en réseau.
- Méritait d'être plus rapide pour plus d'agressivité.



ATTENTION : NOUVELLE NOTATION



Graphisme époustouflant, musique wagnérienne. Ce second volume de Dragon Lore promet de devenir un classique de légende.

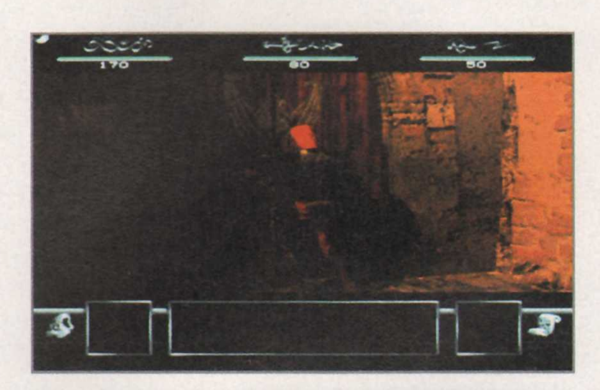
Dragon Lore 2

Aventure - Tous joueurs - PC CD Rom

EN DEUX MOTS

Dragon Lore 2 est la digne suite du premier jeu : graphisme amélioré, musique envolée avec bruitages réalistes. L'histoire a trouvé un rythme et une intensité qu'elle n'avait pas auparavant.

La suite de Dragon Lore prolonge l'épopée du jeune Weber. Son adoubement de chevalier dragon, durement gagné après son héroïque quête dans le jeu précédent, donne lieu à une cérémonie regroupant tout les grands chevaliers. Mais en l'interrompant, un puissant seigneur met en doute sa filiation et le somme de prouver sa valeur. Vous voilà obligé de repartir sur les routes de l'aventure. Graphisme, interface, musique, tout a été amélioré. L'histoire s'est étoffée pour devenir une véritable épopée.



Les dragons sont des animaux de légende.

Chevalier dragon vous êtes, mais sans votre monture. Aussi le premier but du jeu est de retrouver le légendaire dragon de feu de votre père disparu peu avant sa mort. Ce n'est pas l'unique créature de légende que vous rencontrez. Les goblins que vous découvrez se montrent égaux à leur réputation : voleurs, trouillards et lâches, mais aussi bien renseignés. Il en existe de nombreuses autres qui vous aident ou vous trucident avec complaisance. Vous pouvez tout aussi bien essayer de les rouler ou les combattre jusqu'à ce que mort s'ensuive. Il y a des bons et des méchants : un puissant sorcier vous soutient contre le seigneur qui met en doute votre parole. Tout au long de l'histoire, des quêtes secondaires vous sont proposées. Les récompenses qu'elles amènent vous permettent de progresser dans la quête principale. Vous avez besoin d'argent pour acheter nourriture, armes, armures et objets magiques. Avant votre départ, pensez à récupérer le plus d'objets possible : ils vous servent dans la suite de l'aventure.





La tête à l'envers, le monde devient vite surprenant avec des rencontres du troisième type.



▲ La ville, de nuit, cache de dangereux voleurs : méfiance !

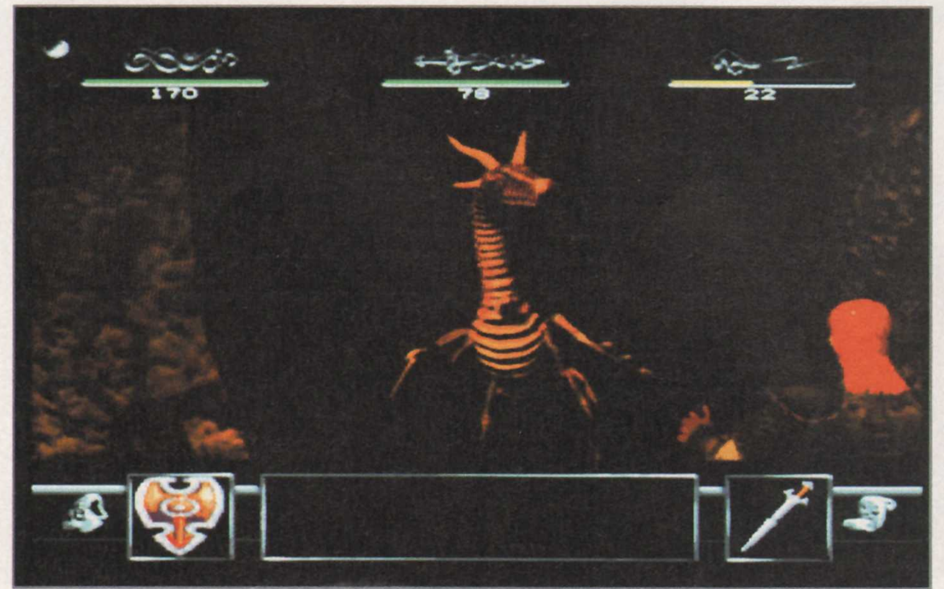
Le graphisme est largement plus évolué que dans le premier volume.

Toujours plus d'améliorations

L'interface devient plus pratique. Elle est accessible par un clic de souris qui vous mène à un écran proposant diverses actions : vous pouvez manger, boire, mais aussi dormir, sauvegarder ou chercher une ancienne sauvegarde. L'inventaire y est également disponible. Le nombre d'objets que vous pouvez porter est limité suivant la capacité du sac que vous avez. Vous commencez avec un sac contenant dix objets. Dès le début, remplissez votre inventaire avec tout ce que vous trouvez dans la grotte, vous le vendrez plus tard.

Le graphisme est largement plus évolué que dans le premier volume de l'histoire. Il est toujours en 3D, mais beaucoup plus travaillé. J'ai été enchantée par les décors sublimes et la précision des traits. Notons toutefois un oubli malencontreux, qui empêche de l'admirer pleinement : on ne peut pas tourner sur soi-même à 360°.

Les déplacements sont limités et s'effectuent comme dans le précédent jeu, en précalculé. Lors des marches, votre vision s'adapte en oscillant suivant votre rythme. La possibilité de courir pour accélérer les passages entre deux endroits a été aussi introduite : pour cela, il faut taper sur la barre d'espace. Le curseur de la souris permet de se déplacer. Il apparaît sous forme de rose des vents. Les directions possibles s'illuminent et clignotent pour renseigner sur la direction que l'on prend. Ce système est peu maniable, car il oblige mille et une contorsions pour arriver enfin à l'endroit souhaité. Le curseur change suivant l'action que vous voulez effectuer : parler, combattre ou prendre. Une bouche, une main ou un carré apparaît alors. La main vous permet aussi de visualiser les alentours en décrivant dans une case



▲ Votre monture paraît peu rassurée, mais le palefrenier saura l'amadouer.



Dragon Lore 2

■ DRAGON LORE ■ MACHINE PC CD ROM ■ CONFIG MINI PENTIUM 100
■ EDITEUR CRYO ■ DEVELOPPEUR CRYO ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1



Mon rêve le plus cher vient enfin de se réaliser : je vol ▶



La musique nous emporte sur des envolées lyriques impressionnantes.





▲ Sympa, ils m'ont laissé le gigot.



▲ À Draconnia a lieu le tournoi où vous devez défaire votre ennemi.

ce qui peut être pris. Il existe également des cartes, qui détaillent les endroits que vous traversez. Elles sont très réalistes. Vous devinez le lieu où vous êtes en fonction des marques qui existent dans le paysage : pierre runique, cascade ou château. Cette pratique nuit un peu à la jouabilité du jeu. Il sera dur, pour ceux qui n'ont pas le sens de l'observation, de s'y retrouver.

Une atmosphère d'épopée héroïque

Parlons maintenant de la musique : elle est particulièrement réussie. Elle soutient de manière éclatante chaque atmosphère développée dans les endroits visités. Les bruitages sont eux aussi excellents et très réalistes. Les deux forment un ensemble complet qui vous immerge dans l'ambiance. Peur, terreur, joie et amour : ces sentiments sont richement évoqués par la bande sonore. Elle joue toutes les gammes que possèdent les grands romans épiques. L'histoire se compose de plusieurs épreuves qu'il faut réussir pour progresser. Une des principales est le tournoi, auquel il vous faudra participer ; vous devrez vaincre pour être reconnu par vos pairs. Mais le jeu introduit aussi quêtes et autres combats. Cependant, se battre n'est pas obligatoire. Dans la plupart des cas, la ruse est conseillée pour les éviter. Une fois le combat engagé, vous ne pouvez pas y échapper. Impossible de bouger, avancer, reculer pour feinter, seules vos armes se meuvent. Bouclier et hache - l'arme la plus puissante - sont recommandés pour éliminer vos ennemis.

Cette aventure est un très beau conte car elle sait émerveiller par sa beauté et intéresser par son intrigue. Elle reprend le jeu de rôles initial en raison des diverses quêtes qu'elle vous propose. Ce n'est pas une simple suite s'inspirant du premier jeu. Bien que complémentaire, elle ouvre sur de nouveaux horizons totalement originaux. À quand le dernier tome de cette saga pour faire une trilogie d'exception ?

Kika

+ Le graphisme splendide
+ La musique grandiose
+ Les bruitages réalistes
− Les déplacements du personnage



ATTENTION : NOUVELLE NOTATION

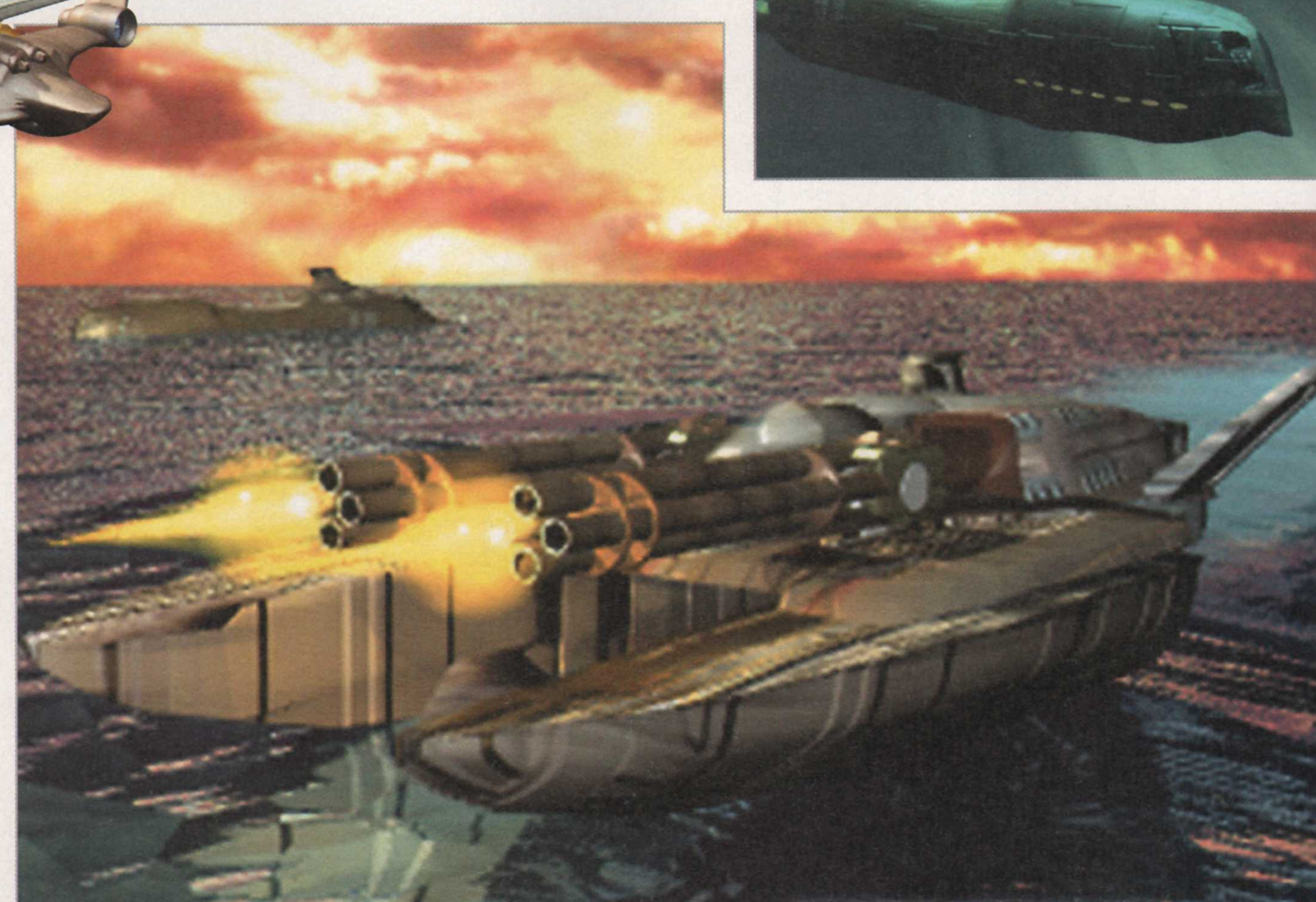
M.A.X. est beau, mais M.A.X. est avant tout un cérébral car son intelligence artificielle est exemplaire. Attention, passionnés de wargame particulièrement fouillés, M.A.X. est fait pour vous.



M.A.X

Wargame- Hard Core Gamers* - PC CD Rom





EN DEUX MOTS
Nous sommes ici très loin de la flopée de clones de Warcraft et Command & Conquer qui n'arrêtent pas de sortir : M.A.X. est avant tout un wargame d'une profondeur et d'une complexité rares. Son interface, très réussie, arrive tout de même à le rendre digeste, ludique et passionnant.

Point crucial : M.A.X. n'est pas un clone de Command & Conquer ou de Warcraft.



▲ Huit clans sont proposés. Chacun présente des avantages différents : unités aériennes, maritimes ou terrestres plus puissantes, spécialisation dans les missiles, plus de puissance en défense, etc.

En acceptant cette promotion, je pensais obtenir tout ce dont je rêvais depuis que je galère dans l'armée : les filles, bouffer au Mess des officiers, fumer des cigares vénusiens, avoir un bel uniforme et tout le pouvoir qui va avec. C'est comme ça que j'ai été propulsé M.A.X. Commander. Chui devenu chef, quoi. C'qu'on m'avait pas dit, c'est qu'il fallait passer par une petite formalité, disons... d'ordre chirurgicale avant d'être promu. Ils m'ont épluché la boîte cranière comme une orange ; de moi, il ne reste plus qu'une cervelle molle qui flotte dans une solution nourricière. Super ! Pour les filles, la super-bouffe, les cigares vénusiens et le bel uniforme, avouons que c'est un plan pourri. Par contre, le pouvoir, y a pas à dire, c'est le pied. On m'envoie dans les coins les plus dangereux de la galaxie, et j'me retrouve avec toute la planète sur les bras. Il me faut terraformer, exploiter, coloniser et surtout me battre. Partout sur cette même planète, d'autres M.A.X. Commanders appartenant à des clans ennemis transforment leur bout de terre en Fort Knox. Je fais de même dans mon petit coin. Et puis très vite, la planète vient à devenir trop petite, alors tout brûle, c'est la guerre. Remarquez, chui pas le plus à plaindre. Moi je reste tranquile dans ma p'tite cuve, bien planqué comme le secret des Pim's, et j'envoie mes fantassins à la boucherie sitôt décryogénisés, mes chars tout frais sortis de l'usine, mes bombardiers chargés de mort, mes espions, tout le cirque quoi. Et puis là, la victoire appartient au plus rusé, donc rarement à moi.



▲ Très vite, il vous sera nécessaire d'afficher en permanence la grille de la carte, ainsi que la portée des scanners et des armes de l'unité selectionnée. Petit reproche : pourquoi ne pas avoir divisé la carte en hexagones plutôt qu'en carrés ?

L'or sert à rendre plus performantes vos unités. Tout est évidemment paramétrable, et vous pourrez choisir les caractéristiques que vous désirez améliorer : tir, armure, points de vie, portée des scanners, nombre de tir par tour, etc ▼.



Attention ! jeu intelligent

Je ne m'attarderai pas ici sur le fonctionnenement précis de chaque troupe, bâtiment, sur les tactiques et le toutim ; vous l'aurez remarqué, on y a consacré un livret de seize page que vous trouverez dans ce numéro (bien que 200 pages seraient à peine suffisantes pour par-





L'interface est magnifique : pour exemple, voici ce zoom, parfaitement fluide (une cinquantaine de niveaux intermédiaires) qui part de la carte globale jusqu'au gros plan d'un groupe d'unités.

faitement vous éclairer sur ce jeu d'une profondeur insondable). Non, le plus important est déjà de clarifier les choses sur un point crucial : M.A.X. n'est pas un clone de Command & Conquer ou warcraft. Contrairement aux apparences, ça n'est pas un jeu de stratégie en temps réel. Non, M.A.X. est un vrai wargame ! Son concepteur, Ali Atabek à qui nous devons Siège - un wargame exemplaire qui date de l'époque des processeur 286 - a trouvé une idée lumineuse qui permet de jouer à un wargame au tour par tour, mais simultanément en réseau ! Son idée est lumineuse, mais accrochez-vous au pinceau, elle n'est pas simple à expliquer.



Voici la liste de toutes les caractéristiques d'une unité combattante : puissance d'attaque, nombre de tirs, portée, munitions, armure, points de vie, portée du radar, points de déplacement, et coût de production.

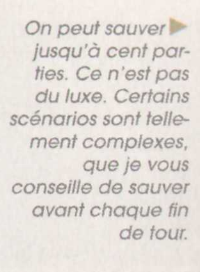
Un wargame/blitz en simultané

Il est possible de disputer une partie à quatre en réseau. Voici comment ça se passe : première phase du jeu, tous les joueurs bougent leurs unités en même temps. Mais chaque unité a une mobilité définie qui détermine le nombre de cases qu'elle pourra parcourir en un tour. Attention, il faudra souvent choisir entre se déplacer et tirer, car cette dernière action dépense également des points de mouvement. L'idéal étant de se déplacer en deux vagues ; la première, immobile, couvrant de ses tirs la seconde qui se déplace. Bon, vous suivez ? On continue. Donc tout le monde bouge en même temps ses pions, gère ses stocks, ses mines, ravitaille ses unités en munitions, construit de nouveaux bâtiments, etc. Mais toutes ces opérations doivent être effectuées en temps limité (normalement 180 secondes, mais c'est paramétrable). Détail vicieux, si un petit malin termine ses ordres avant que le chrono n'arrive à zéro, il peut appuyer sur le bouton "Fin de tour" : la première phase prend alors fin pour tous les joueurs. Si personne n'appuie sur le bouton "Fin de tour", la première phase se termine quand le chrono arrive à zéro. Une seconde phase commence alors, beaucoup plus courte (30 secondes normalement, mais là encore c'est aux joueurs de se mettre d'accord en début de partie). Cette seconde et dernière phase du tour permet aux lambins de précipitamment passer les ordres qu'ils n'ont pas encore eu le temps de donner. Cette dernière phase ne peut être interrompue et quand le timer arrive enfin à zéro, un nouveau tour peut commencer.



Oui, c'est compliqué

Disons en résumé que M.A.X. en réseau est une sorte de partie d'échecs (jusqu'à quatre joueurs) en blitz (temps limité), où tout le monde bouge ses pièces en même temps. Et le miracle, c'est que ça ne cafouille pas. Bon, voilà pour le réseau. Ajoutons que si vous n'arrivez pas à vous faire à ce nouveau système de jeu (ce serait dommage), il est aussi possible de jouer au tour par tour comme dans un wargame normal. En solo, c'est exactement la même chose (l'ordinateur jouant de un à trois autres adversaires), à deux différences près. La première, c'est que l'ordinateur n'a pas le droit de mettre volontairement fin au tour, tandis que vous, vous le pouvez. La seconde, c'est que comme dans Command & Conquer, Warcraft ou Alerte Rouge, le jeu solo est scénarisé. Il y a tout d'abord quinze scénarios didactiques qu'il est indispensable de finir pour maîtriser (grossièrement) tous les paramètres du jeu. Viennent ensuite les vingt-quatre missions indépendantes. L'avantage, c'est que si vous bloquez sur l'une d'elles, vous pouvez toujours passer à la suivante. Mais gare, ces missions sont classées par ordre croissant de difficulté et de complexité. Et puis il y a la campagne. Et là, c'est une autre paire de manches. Elle est d'une incroyable difficulté. Ne l'attaquez pas avant d'avoir achevé toutes les autres missions, sinon c'est terriblement décourageant. Dans le livret consacré à M.A.X., vous trouverez une aide de jeu pour les neuf premières missions de la campagne... de quoi vous tenir en haleine quelques très longs mois. Et si par miracle, vous arrivez à



■ MACHINE PC CD ROM ■ SYSTÈME D'EXPLOITATION MS DOS WINDOWS 95 ■ DÉVELOPPEUR INTERPLAY ÉTATS-UNIS
■ EDITEUR INTERPLAY ■ CONFIG MINI 486DX2/66 ■ TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS ■ NBRE DE JOUEUR 1 À 4



On peut sauver jusqu'à cent parties. Ce n'est pas du luxe. Certains scénarios sont tellement complexes, que je vous conseille de sauver avant chaque fin de tour.

En réseau, M.A.X. est l'équivalent d'une partie d'échecs en blitz où tout le monde bouge ses pièces en même temps.

bout de toutes ces missions, il restera toujours la possibilité de paramétrer vos propres parties, en duel contre l'ordinateur.

Jeu génial ou jeu pour génie ?

Outre le système très original, ce qui m'a le plus impressionné dans M.A.X. c'est la puissance de l'intelligence artificielle. Contre l'ordinateur, j'ai pris raclée sur raclée. Une belle leçon d'humilité. Et pour vraiment apprécier le jeu, il ne faut pas hésiter à baisser le niveau de son IA ; c'est exactement le même principe que pour les programmes d'échecs : aujourd'hui, ils sont tellement balèzes qu'il n'y a aucune honte à jouer en niveau novice.

TIPS TECHNIQUE

La bêta-version que j'ai testée demandait plus de 300 Mo en installation complète. Donc, oui, vous avez bien fait d'acheter un nouveau disque d'1 giga.

TIPS JEU

Reportez-vous au livret de 16 pages entièrement consacré à M.A.X., et qui est joint à ce numéro de Joy.



Cette unité, l'infiltrateur, est totalement à part : c'est un peu l'équivalent des ingénieurs dans Command & Conquer. Une fois par tour, elle peut tenter de neutraliser, et même de voler une unité à l'ennemi. Les chances de réussir dépendent de la valeur de l'unité. L'infiltrateur est indétectable, sauf s'il vient de rater son piratage.



Air, terre, mer, les trois éléments doivent être gérés, chacun présentant ses avantages et inconvénients. Par exemple, les avions de chasse et bombardiers sont terriblement rapides, mais facilement balayés par un barage de DCA.

Les concepteurs de M.A.X. ont pris deux gros risques dans le but manifeste de pleinement satisfaire les "hard core gamers"* : celui de faire un jeu trop compliqué et trop difficile. La complexité du jeu n'est en fait pas un véritable problème : l'interface est tellement bien fichue, avec une aide en ligne, des troupes bien distinctes, une cinquantaine de niveaux de zoom, des abréviations clavier à la pelle... qu'on arrive assez vite à s'y retrouver. Quant à la difficulté de M.A.X., disons que c'est une grande qualité, qui lui assurera une durée de vie quasi illimitée... et un noyau de fans purs et durs. Mais elle rend le jeu presque inaccessible à la majorité des joueurs : pour exemple, disons qu'il y a autant de différence entre Command & Conquer et M.A.X. qu'entre le Monopoly et les échecs. Alors voilà, vous êtes prévenus, M.A.X. est un jeu magnifique, mais M.A.X. est un wargame complexe.

Monsieur Pomme de Terre

***"Hard Core Gamers" désigne les fans purs et durs qui terminent tous les jeux en deux nuits, et qui du coup ratent leurs études et finissent balayeurs ou testeurs chez Joystick.**

+ Une IA à la profondeur de réflexion d'un programme d'échecs
+ Une durée de vie illimitée
+ La relève tant attendue de Battle Isles
- Malheureusement hors de portée des non-initiés



ATTENTION : NOUVELLE NOTATION

■ CONFIGURATION MINIMUM POWERPC 601/66MHZ, CD 2X, 8 MO RAM, 1 MO DISQUE, ÉCRAN 13" EN 256C. OPTIMISÉ POWERMAC.
■ EDITEUR TELSTAR ■ DEVELOPPEUR KRISALIS ANGLETERRE ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEUR 1



Après avoir vaincu l'empire dans dans X-Wing, et les traîtres de la Fédération dans Wing Commander IV, vous allez maintenant pouvoir vous attaquer aux ennemis de la FedNet...





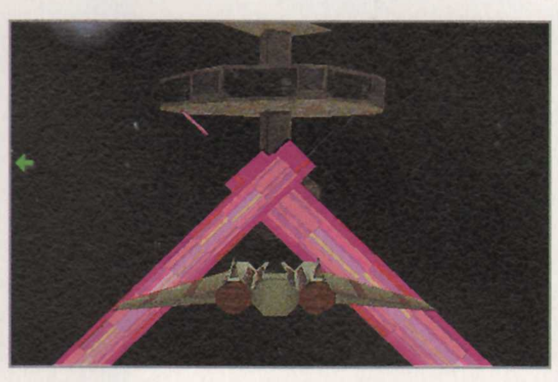
Starfighter 3000

Arcade-simulation - Tous joueurs - Mac CD Rom

EN DEUX MOTS
On n'attendait pas vraiment ce jeu de combats spatiaux. C'est donc une bonne surprise de cette fin d'année. Les 60 missions proposées vous feront passer quelques bonnes heures devant votre micro.

L'action se passe en 3037. La FedNet a pris le pouvoir et a décidé de mettre un terme à de trop nombreuses années de guerre et de corruption. Vous avez été réquisitionné pour aider cette fédération à éliminer les derniers rebelles qui se trouvent au fin fond du système. Pilotant le puissant Predator Mark-IV, équipé des toutes dernières armes de la FedNet, vous allez ainsi combattre dans les airs et sur quelques planètes.

Le film d'introduction vous explique tout ça en long, en large et en français (le jeu est en VF intégrale). Soixante missions, réparties en 4 groupes de 15, vont vous être proposées. Les premiers niveaux vont vous permettre de vous entraîner à manipuler le vaisseau. Si le jeu se joue au clavier, un joystick est vivement recommandé. Lorsque vous détruisez une cible, des cristaux de couleurs s'en dégagent. En les collectant dans un certain ordre, ils vous donneront des équipements supplémentaires. Ainsi le fait de ramasser deux cristaux bleus vous ajoutera 10 missiles Air-Sol. Détruisez tout ce que vous pouvez, même les arbres cachent parfois ces cristaux. Au début, c'est à vous de découvrir les combinaisons. Et si certaines sont bénéfiques, d'autres abîmeront votre vaisseau ! En fin de mission, un résumé de votre récolte vous permettra de savoir ce que vous avez ramassé et ce que ça vous a apporté. Une autre méthode pour améliorer votre vaisseau consiste à ramasser les équipements parachutés par la FedNet.



Chaque mission vous est expliquée en détail. Une fois sur le champ de bataille, vous avez accès à la carte tactique indiquant votre position, celle des alliés et celle de l'ennemi, dont l'élimination constitue en général le but de la mission. À partir de cette carte, vous pouvez également localiser les parachutages et accéder au panneau d'indication de l'état de votre vaisseau. Ensuite, vous n'avez plus qu'à détruire tout ce qui se trouve dans votre ligne de mire. Le graphisme polygonal permet d'avoir des formes assez variées et détaillées. Grâce à votre armement, vous pourrez même remodeler le terrain (terraformation). Vous disposez de deux caméras et de plusieurs vues (arrière, armement, alliés, ennemis, etc.). Le vaisseau possède une bonne maniabilité, surtout si vous utilisez un joystick. Le jeu propose trois tailles d'écran : 640x480, 640x480 une ligne sur deux, et 320x200. Si ce dernier mode est assez inutilisable (image réduite), les deux autres vous permettront d'utiliser le jeu sur n'importe quel PowerMac. À noter que sur un PPC601/66 en mode 640x480, le jeu est très fluide (hormis lors des grosses explosions où de nombreux objets bougent à l'écran). La musique, au format CD Audio, est plutôt habituelle pour un jeu... de console ! Puisque Starfighter est un jeu adapté de la 3DO.

Tibérius





▲ Choisissez une des missions de la ligne. Les boules colorées représentent celles déjà effectuées. Vous devez terminer la ligne avant de passer à la suivante.



◀ Petite attaque au ras du sol.

+ Bonne fluidité et bonne maniabilité au joystick
+ Missions progressives
+ Passage en milliers de couleurs pour les vidéos
− Quelques vidéos saccadées, la musique est vite pénible



ATTENTION : NOUVELLE NOTATION

ils reviennent !

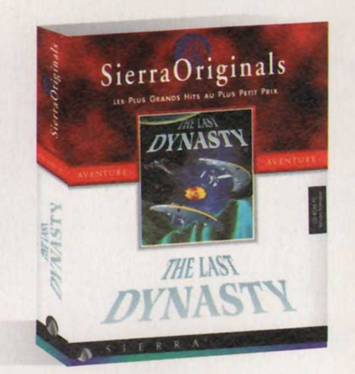
vous n'en reviendrez pas...

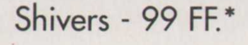
ENCORE DU NOUVEAU DANS LA COLLECTION SIERRAORIGINALS :
6 HITS SIERRA RÉÉDITÉS À MOINS DE 100 F.

Leisure Suit Larry 6 - 99 FF.*

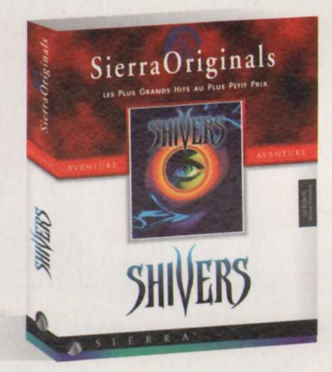


The Last Dynasty - 99 FF.*





Shivers - 99 FF.*



Space Quest 6 - 99 FF*.

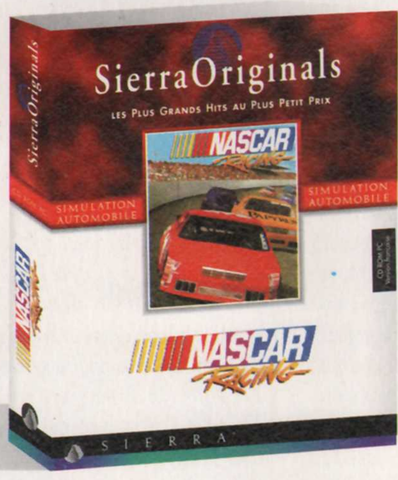


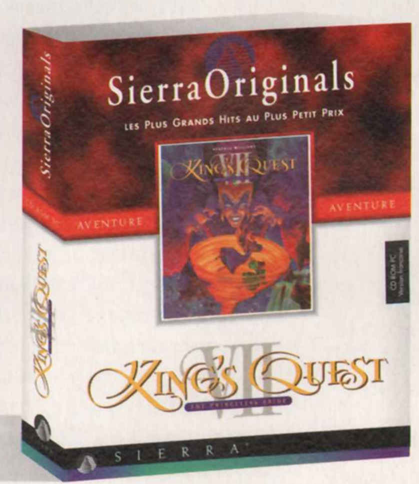
OFFRE EXCEPTIONNELLE DE LANCEMENT

Nascar® Racing

~~99 FF.*~~ **59 FF.****

Une superbe simulation de course automobile déjà vendue à plus de 800.000 exemplaires !





UNE FABULEUSE AVENTURE FANTASTIQUE

King's Quest 7

99 FF.*

Plus de 3 millions d'exemplaires déjà vendus à travers le monde.

* Prix public généralement constaté ** Prix public promotionnel généralement constaté

SierraOriginals

La collection des plus grands best-sellers sur CD-Rom réédités à moins de 100 francs.
Avec déjà plus de 20 titres (aventure, stratégie, action...), les SierraOriginals vous transportent au cœur de mondes virtuels fascinants, avec l'assurance de longues heures de jeu à un prix record !

Who's Partner

RECEVEZ GRATUITEMENT LE CATALOGUE SIERRAORIGINALS

Coupon à compléter et à retourner, sous pli affranchi au tarif en vigueur à : SIERRA - 25, rue Jeanne Braconnier - Immeuble "Le Newton" - 92366 Meudon-La-Forêt Cedex.

SO1207

☐ **OUI, je souhaite recevoir gratuitement le Catalogue SierraOriginals**

Nom : ____________ Prénom : ____________

Adresse : ____________

Code postal : ______ Ville : ____________ Pays : ______

En application de la Loi Informatique et Liberté du 6/01/78 vous disposez d'un droit de rectification des informations vous concernant. Ces informations peuvent être exploitées par des sociétés partenaires de Coktel/Sierra.

SierraOriginals

LES PLUS GRANDS HITS AU PLUS PETIT PRIX

Bethesda revient à la charge avec sa licence Terminator. SkyNET succède donc à Future Shock. Au programme : de nouvelles missions et surtout un mode multi-joueur.





SkyNET

Shoot Simulateur - Tous joueurs - PC CD Rom







EN DEUX MOTS
Si vous n'avez pas joué à Future Shock et que vous êtes un fan de shoot, jetez un coup d'œil à SkyNET. L'interface et l'ambiance méritent le détour. Sinon, le mode réseau n'est pas mal du tout.

Ça fait déjà quelques années que Bethesda Softworks, des développeurs californiens, nous sortent des jeux autour de l'univers de Terminator. Remarquez, ils ont la licence. En plus ça a du leur coûter bonbon. Alors ils exploitent leur filon, rien de plus normal. Future shock (testé dans Joy N° 68) nous avait bien plu. Une super ambiance, une interface originale bien relayée par l'action. Bref, un bon produit. On ne peut pas dire que la suite, Sky NET, soit aussi innovante. Le moteur 3D reste le même. D'autres softs sont sortis entre temps (Quake est beaucoup plus beau). Malgré tout, je me suis encore fait prendre au piège. Dans ce monde apocalyptique j'ai couru ventre à terre pour échapper aux monstrueuses machines de l'ordinateur fou SkyNET. J'ai rampé pour éviter les raptors. Je me suis terré le coeur battant dans des immeubles en ruines en comptant mes dernières rations de survie. J'ai flippé grave mais fallait bien que je m'en sorte pour vous pondre cet article.



L'autre interface

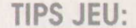
Ne ricanez pas, vous flipperez vous aussi. Non pas que vous soyez émotif, mais le temps de prendre en main les contrôles, vous allez vous payer quelques frayeurs. C'est pourtant la meilleure interface de tous les jeux à la Doom. L'utilisation de la souris permet de tourner la tête en tous sens. Les deux boutons sont mis à contribution pour tirer et lancer des grenades. Au bout de quelques minutes, on jongle avec les commandes, on saute, on

◄ Ouhla ! vous avez appuyé sur un petit bouton, et tout à coup un missile nucléaire s'apprête à décoller. Vous allez encore vous faire engueuler !

Bethesda a exploité à fond l'univers. Nom d'un Schwarzy en chrome ! C'est plutôt réussi.



Il y a plusieurs tailles de robots bipèdes "raptor". Voilà le modèle XL. Heureusement avec 17 armes (dont des missiles à tête chercheuse), vous aurez de la conversation.



TIPS JEU:

Dans la mission 3, il faut sauter sur le toit de la Cybberdine à partir du toit de l'immeuble où vous récupérez le lance-grenades (passer sur la petite poutrelle).

escalade, on se faufile dans le moindre recoin. On a même du mal à se remettre sur Quake ou Duke. Cette interface à 6 degrés de liberté n'est pas là pour faire joli. Les décors de SkyNET étant principalement en extérieurs, vous allez vous faire canarder de toutes parts. Les hovercrafts patrouillent dans le ciel en lâchant des grappes de grenades anti-personnelles. De petits droïdes sournois surgissent de derrière les murs pour vous éclater à la tronche et sucer vos maigres points de vie. C'est sûr, on est bien content de disposer d'une pareille liberté de mouvement. C'est sûr aussi, on avait déjà tout ça dans Future Shock. Seulement aujourd'hui, les PC sont plus puissants qu'il y a un an. Ce qui veut dire qu'on peut enfin exploiter la résolution en 640x480 qui est réellement magnifique. En VGA c'est bien simple, tout le monde se moque de moi. "Beuh ! il est pas très beau ton jeu, c'est quoi ?" Tandis qu'en S-VGA : "Ouah ! c'est super fin ce truc, ça tourne sur quelle machine ?". Effectivement, il faudra disposer d'une configuration relativement musclée (un très bon Pentium 133 ou un mauvais P150) pour bénéficier d'une fluidité en S-VGA équivalente au VGA. En contrepartie, le XnGine™ se débrouille pas si mal sur un DX2 en VGA. Étrangement, le jeu en S-VGA est plus facile. Le graphisme est si précis, que l'on peut s'amuser à dégommer les ennemis de très très loin (on va pas s'en priver, vu qu'ils nous refilent un fusil de tireur d'élite avec zoom et visée infrarouge). Bizarrement aussi, on se retrouve à la limite du champ de vision offert par le programme. À pareille distance, les terminators ont du mal à vous repérer. Avec l'habitude, on peut s'offrir quelques parties de tir au pigeon. C'est de bonne guerre, vu comme on a flippé au début.



Y a pas à dire, les terminators ont vraiment une très sale gueule !



Génial: le traceur de mouvement. Particulièrement utile en mode multi-joueurs.



■ CONFIG MINI 486/66 VLB 8 MO ; RECOMMANDÉE POUR LE S-VGA : PENTIUM 133/16 MO : SUPPORTE CASQUES VIRTUELS VIRTUAL I/O ET FORTE VKFX1 ■ EDITEUR BETHESDA
■ DEVELOPPEUR BETHESDA/ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VO ■ NOMBRE DE JOUEURS 1 À 8









▲ Le background de Terminator est calqué sur les films. L'ambiance est au rendez-vous, et on pourra se battre sur les collines d'Hollywood.

Une ambiance toujours aussi réussie

SkyNET propose une dizaine de nouvelles missions pour un seul joueur. Avant l'action, c'est le gros coup de blues dans le QG des derniers survivants humains. Le briefing en vidéo est un peu moche, mais c'est sans importance. On vous donne l'objectif à atteindre, et zou ! c'est parti pour les réjouissances. Les premières missions donnent le ton de cette suite. Bethesda a essayé d'exploiter à fond son univers ; et nom d'un Schwarzy en chrome! c'est plutôt réussi. Vous êtes largué en plein secteur craignos. Pour passer la porte de l'usine de robots, vous vous planquerez dans un transport de containers. Dans la mission suivante, vous serez carrément aux commandes d'une jeep avec missiles et laser lourd monté sur tourelle. Je dois avouer que la puissance de feu de la jeep est plutôt jubilatoire. On prend sa revanche après s'être fait malmener. En plus de la jeep, il y aura une sorte d'hélico à piloter. Le fait d'alterner les véhicules entre les missions est très bien vu. On doit se réhabituer aux commandes, et ça évite de tomber dans la monotonie. Règle n° 1: il ne faut pas hésiter à recommencer une mission depuis le début, une fois que l'on a repéré la géographie des lieux et l'emplacement des armes. C'est que les munitions et les médikits sont distribués au compte-gouttes. Il s'agit de ne pas en perdre inutilement. Règle n° 2 : il faut savoir se servir du terrain à son avantage. Les décors sont truffés de caches pour faire le point, de postes d'observation en haut des immeubles où vous pourrez jouer les snippers. Dans la plupart des niveaux, il y a des parcours à découvrir pour récupérer des bonus, monter sur les toits de certains bâtiments clés... Bethesda fait aussi un petit clin d'œil à Duke avec un passage dans une boîte de nuit et un sous-marin. Enfin, vous verrez bien !

Et v'la le mode réseau

Comme Dark Forces (qui lui était en certains points similaire), Future Shock n'intégrait pas d'option de jeu multi-joueur. Cette grave lacune a été corrigée dans skyNET. Et avec brio encore. Vous allez pouvoir compter SkyNEt dans la liste de vos jeux préférés pour jouer à "bute-le-voisin-d'en-face". En plus, vous allez vous venger de ces crétins qui vous mettaient la pâtée à Duke ou à Quake... le temps qu'ils maîtrisent l'interface. Il y a 10 niveaux spécialement prévus pour la baston en réseau. Oui, on peut utiliser la jeep et l'hovercraft. Oui, les 17 armes du jeu seront disponibles. Oui, j'ai ridiculisé la jeune Wanda à SkyNET. Non, je ne suis pas un gros frimeur surpuissant. Bref, SkyNET n'aura pas l'air trop ridicule face à la concurrence. Le design des persos est un bonheur. Il faut préciser que le moteur de skyNET utilise la 3D articulée pour représenter les décors et AUSSI les ennemis et les véhicules. C'est mignon tout plein, ces gros musculeux. On pourra même incarner un terminator tout pourri modèle T800 et différents modèles de meufs (quoique, je suis pas sûr qu'on parle de "modèles" pour les meufs). Il y a une tripotée conséquente de paramètres pour vous tailler une baston sur mesure : armes, recharges, objectif à atteindre... Et pis aussi un traceur de mouvements qui permet de repérer les meufs, euh ! je veux dire les ennemis à distance. Un gros regret : il n'y a pas de T1000 qui se morphent dans les décors. Peut-être pour l'épisode suivant.

Iansolo

La carte en 3D est très jolie, mais totalement inutilisable.





▲ On pourra conduire une jeep à tourelle et un Hovercraft: un plus par rapport aux autres shoots en vue subjective.

+ L'interface à la souris
+ Le graphisme en S-VGA
+ Le jeu en réseau
- À part le réseau, c'est Future shock avec de nouvelles missions
- La carte 3D ne sert à rien



ATTENTION : NOUVELLE NOTATION

CES LIVRES SONT...

...TA DERNIERE CHANCE !

STRATÉGIES & SECRETS



CREEZ VOS NOUVEAUX NIVEAUX avec DUKE NUKEM 3D

L'aventure continue...
Si tu as terrassé le dernier alien, pas de panique, tout n'est pas fini : grâce à ce livre, tu peux créer tes propres niveaux et écrire toi-même la suite de l'histoire, en utilisant les outils proposés par 3D Realms. Tous les secrets de la téléportation, des passages secrets, des miroirs et des effets spéciaux architecturaux et bien d'autres choses encore... ! GRATUIT : un CD-ROM avec plein de niveaux prêts à l'emploi, des versions shareware de jeux et en exclusivité un programme pour convertir tes niveaux préférés de Doom et Heretic en niveaux Duke Nukem 3D !

330 pages - réf. 2273 - 98 F
CD-ROM inclus

DUKE NUKEM 3D STRATEGIES ET SECRETS

Indispensable ! Ton guide de survie dans l'univers impitoyable de Duke Nukem 3D !
Toutes les missions, les armes, les commandes et les cartes, les meilleurs parcours et techniques d'assaut, les ennemis, bref tous les secrets des 28 niveaux ainsi que les meilleurs sites on line des accros de DN 3D. GRATUIT : un CD-ROM avec le premier épisode complet L.A. Meldown, des parcours-éclairs, des plans couleurs et des dizaines de versions jouables d'autres jeux !

300 pages - réf. 2201 - 98 F
CD-ROM inclus



En vente chez ton libraire habituel

BON DE COMMANDE

à renvoyer à SYBEX - 1, villa Coeur-de-Vey - 75685 Paris Cedex 14 - Fax : 01 45 41 53 06 - Tél. : 01 44 12 61 30, accompagné de votre règlement.

OUI, adressez-moi
- ☐ DUKE NUKEM 3D STRATEGIES ET SECRETS
- ☐ NOUVEAUX NIVEAUX AVEC DUKE NUKEM 3D

+29 F (frais de port et d'emballage) TVA 5,5 % incluse. Je recevrai une facture acquittée dans mon colis.

Je joins mon règlement de .... F par :
- ☐ chèque bancaire ou postal (à l'ordre de SYBEX)
- ☐ Carte Bleue n° /_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/ Expire fin /_/_/ /_/_/

Date : ______________ Signature :

NOM : ______________ PRÉNOM : ______________ ADRESSE : ______________

______________ CODE POSTAL : /_/_/_/_/_/ VILLE : ______________

☐ Envoyez-moi vos nouveaux CATALOGUES (livres et logiciels) gratuits

DN/JS/01





Détective mal rasé, fumeur, picoleur, cherche bonne intrigue policière pour le sauver de la clochardisation.



Une poupée pleine aux as

Aventure - Tous joueurs - PC CD Rom



EN DEUX MOTS
L'ambiance jazz des vieux films policiers avec femmes fatales et grosses brutes est recréée avec bonheur. C'est une intrigue policière qui vous fera passer de bons moments jusqu'à la fin des 2 CD qui la composent.

Les romans de série noire mettent toujours en avant le détective paumé, attendrissant malgré son ivrognerie, à qui l'avenir sourit autant qu'à un premier ministre impopulaire. Le privé de cette aventure policière ne déroge pas à la règle. Anti-héros typique des années 40, traumatisé par la mort de son amie tuée d'une balle devant ses yeux, il vit dans le passé. Ajoutez à cela une embrouille avec la police, et les nuages s'amoncellent. L'alcool est un refuge qui lui permet d'oublier le regard de ses prudes concitoyens et la menace d'expulsion de son propriétaire. Comme il n'a plus d'appart., il vit dans son bureau et est au bout du rouleau.

L'Orégon, vous connaissez ? C'est de là que va venir sa jeune cliente. Fraîchement débarquée, elle s'adresse à la première agence de détective qu'elle trouve sur sa route. L'affaire ne paraît pas compliquée : son frère lui écrivait tous les mois et lui envoyait un peu d'argent. Or, depuis plus d'un mois, il ne donne plus aucune nouvelle. Sa dernière lettre le dit amoureux.



Vous avez demandé la police, ne quittez pas.

Il est temps de remettre Scott Anger au boulot . Vous devez tout faire pour que la beauté éplorée, qui s'est présentée à votre bureau, reparte le sourire aux lèvres. Le seul indice en main est une photo du jeune homme. Vu votre passé soufré, il ne reste plus beaucoup d'indics qui veuillent bien vous parler : un vieux bonhomme à la police et une vague ex du journal local qui ne vous tient pas rigueur de votre abandon. Direction la police donc. Votre vieil ami n'est pas très bavard, mais il vous refilera quelques tuyaux intéressants si vous le prenez par ses faiblesses. De plus, son bureau recèle des documents monnayables avec certaines de







▲ La tendre amie morte.

Vous menez l'enquête comme vous le voulez, aucun dirigisme dans le scénario.

vos connaissances peu fréquentables. Les archives du journal vous donneront des détails sur des affaires passées. Enfin la boîte de nuit, lorsque vous réussirez à y entrer, vous permettra de rencontrer des fripouilles qui, pour une partie de pocker, vous filent des indications importantes.

Intelligence, observation et rapidité

Les déplacements sont limités, vous ne pourrez pas aller partout dans les pièces. En revanche, vous pouvez mener l'enquête comme vous le voulez, il n'y a aucun dirigisme dans le scénario. Évidemment, certaines fausses manœuvres vous conduiront directement dans un cercueil bien avant la fin de l'enquête. Mais le métier de détective est dangereux. L'avance de l'intrigue, les réponses à vos questions et vos découvertes prédéterminent le final de l'histoire. Cette dernière comporte deux CD qui donneront du fil à retordre à plus d'un amateur. Intelligence, observation et rapidité sont les maîtres mots. Beaucoup de femmes sont présentes dans ce jeu, et peu d'hommes à part les morts et les taulards. Les beautés sont la plupart du temps fatales soit pour elles-mêmes (comme votre ex-fiancée), soit pour les autres. Ainsi une veuve joyeuse faussement innocente cache-t-elle des appâts dangereux. La disparition du jeune homme devient plus complexe qu'une innocente fugue amoureuse, quand les cadavres surgissent et que l'on parle d'un vol de diamants. Surtout quand il se trouve que la petite amie du disparu était également la vôtre.

Une interface sans histoire

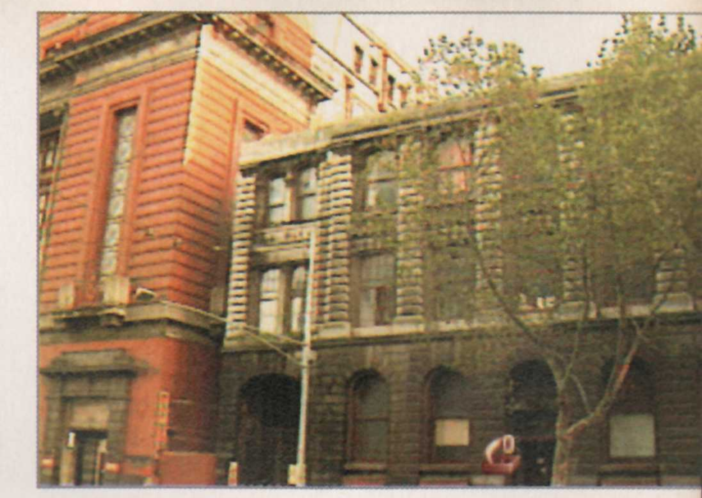
À l'écran, le rendu est cinématographique, il se compose de photos avec personnages incrustés et vidéo. Les échanges se font sous forme de dialogues, que vous conduisez en interrogeant les personnages. Ils sont la source de vos renseignements et permettent d'avancer dans l'intrigue. Des morceaux de jazz entraînants habillent notre poupée. Les commentaires du héros vous renseignent sur les endroits et les personnages que vous croisez. Les déplacements se font à partir de votre voiture en

La veuve joyeuse dont les appâts ne laissent pas indifférent. ▼



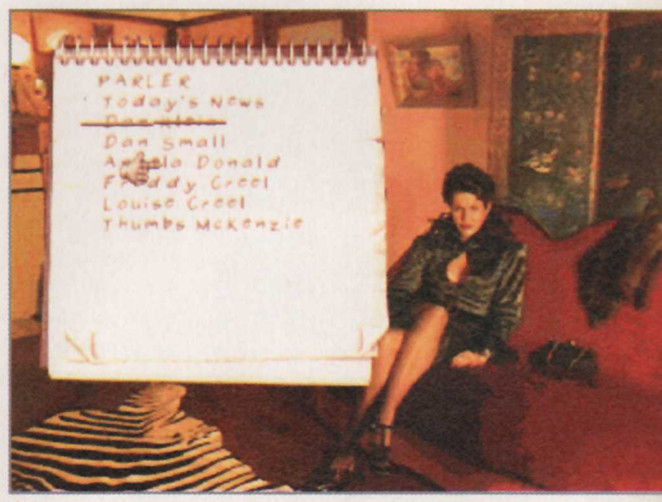








▲ Un cadavre a été découvert dans le broyeur, mais si vous cherchez bien, vous en trouverez un autre.



▲ Pour poser des questions, il faudra passer par votre bloc-notes. Vous y trouverez tous les objets que vous trimbalez sur vous..

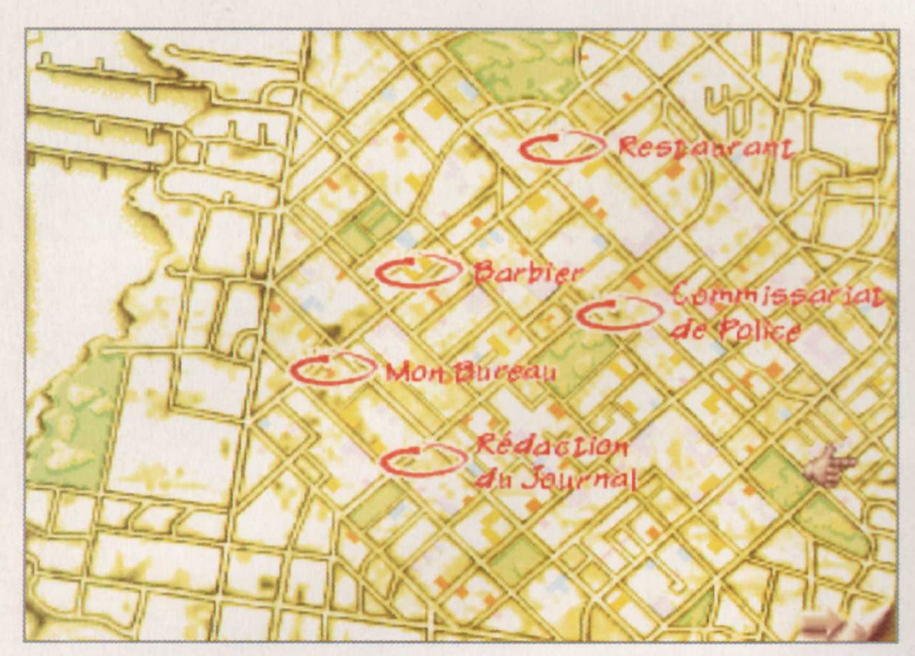
C'est gluant, orangé avec des poils. Qu'est-ce ? Non ce n'est pas Gribouille après avoir joué au ping-pong avec un gros musclé, c'est seulement le ragoût du midi. ▼

Test



■ CONFIGURATION MINIMUM **486DX33** ■ EDITEUR **PHILIPS MÉDIA** ■ DEVELOPPEUR **BEAM SOFTWARE,USA**
■ TEXTE ET VOIX **FRANÇAIS** ■ NBRE DE JOUEUR **1**

Une poupée pleine aux as







▲ L'ex-fiancée que l'on se reproche d'avoir quittée.





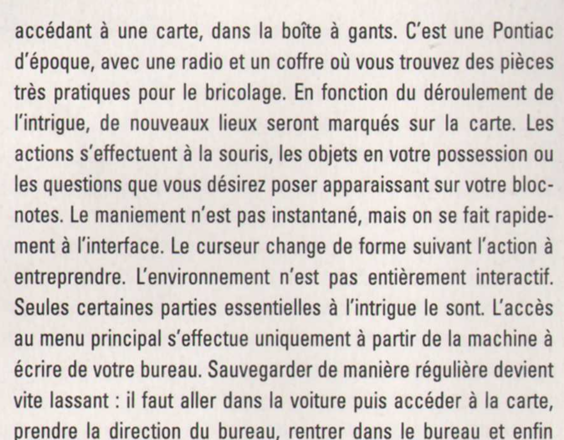
▲ Admirez l'intérieur de votre voiture : radio, klaxon, ouverture du coffre et boîte à gants. Tout est à votre disposition dans cette Pontiac d'époque.

accédant à une carte, dans la boîte à gants. C'est une Pontiac d'époque, avec une radio et un coffre où vous trouvez des pièces très pratiques pour le bricolage. En fonction du déroulement de l'intrigue, de nouveaux lieux seront marqués sur la carte. Les actions s'effectuent à la souris, les objets en votre possession ou les questions que vous désirez poser apparaissant sur votre bloc-notes. Le maniement n'est pas instantané, mais on se fait rapidement à l'interface. Le curseur change de forme suivant l'action à entreprendre. L'environnement n'est pas entièrement interactif. Seules certaines parties essentielles à l'intrigue le sont. L'accès au menu principal s'effectue uniquement à partir de la machine à écrire de votre bureau. Sauvegarder de manière régulière devient vite lassant : il faut aller dans la voiture puis accéder à la carte, prendre la direction du bureau, rentrer dans le bureau et enfin sauver sur la machine à écrire.

Scott Anger est un détective comme on se l'imagine, ce qui nous met tout de suite très à l'aise avec le scénario. L'ambiance femme fatale et jeune innocente sur fond de jazz, nous fait revivre avec plaisir les vieux classiques policiers. Pas de doute, le jeu est réussi : on passe son temps à confronter des tonnes d'informations pour trouver les coupables.

Kika

Des morceaux de jazz entraînants habillent notre poupée.





Voici votre bureau : des générations de détectives s'y sont succédé, imprégnant les lieux d'une odeur de cigarette froide. ▶



+ L'ambiance musicale jazzy
+ Les belles femmes
+ Le scénario où l'on doute jusqu'au bout
- L'accès au menu principal ne se fait que d'un seul endroit

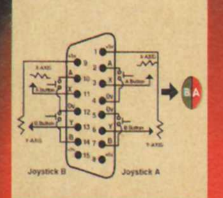


TECHN.	DESIGN	INTÉRET
75	80	82

ATTENTION, NOUVELLE NOTATION

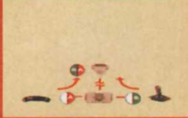


L'un des problèmes les plus ennuyeux sur PC vient d'être résolu !

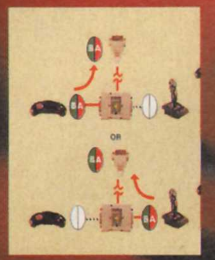


Etant donné la conception adoptée pour les ports jeux, tout IBM PC supporte deux joysticks (1&2) possédant chacun seulement deux boutons "feu".

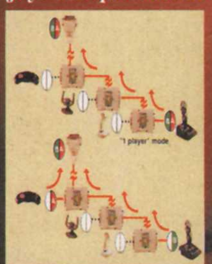
Les joysticks possédant 4 boutons, ainsi que les joysticks équipés de manette des gaz et de gouvernail ou de commandes auxiliaires doivent utiliser les contrôles du deuxième joystick (2).



En mode "2 joueurs", les deux joysticks peuvent être activés en même temps pour vous permettre de jouer aux jeux à deux joueurs. Mais dans ce cas, les fonctions avancées des joysticks ne sont pas supportées.



En mode "1 joueur", l'Alfa Twin vous permet de passer d'un joystick à l'autre, en ayant accès à toutes leurs fonctions.
Il vous suffit pour cela d'appuyer sur le bouton "feu" du joystick que vous désirez utiliser.



AUTO SWICTH
MULTI JOUEURS

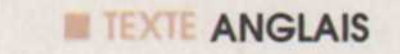
Vous pouvez connecter en cascade jusqu'à quatre joysticks différents à sélectionner selon vos besoins.
Par ailleurs, le câble d'une longueur de 1,8 m vous permet de placer l'Alfa Twin où vous le désirez sur le devant de votre bureau, de sorte à vous éviter d'avoir à brancher et débrancher votre joystick à partir du panneau arrière de l'ordinateur.

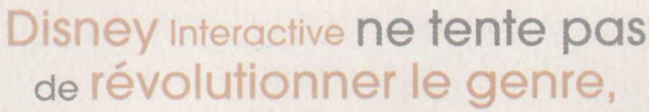


BIGBEN

Adresse : BIGBEN, rue de la voyette
Centre de Gros N°1, 59818 Lesquin cedex
Jeux : 03 20 90 72 10
Fax : 03 20 87 57 99

■ DONALD IN COLD SHADOW ■ CONFIGURATION MINIMUM 486 DX2 66 MHZ, CD X2, 12 MO DE RAM, S-VGA
■ EDITEUR DISNEY INTERACTIVE ÉTATS-UNIS ■ NOMBRE DE JOUEUR 1 ■ TEXTE ANGLAIS





Disney Interactive ne tente pas de révolutionner le genre, mais fait plutôt vibrer notre fibre nostalgique. Une époque révolue qui revient sur PC, et c'est plutôt réussi.





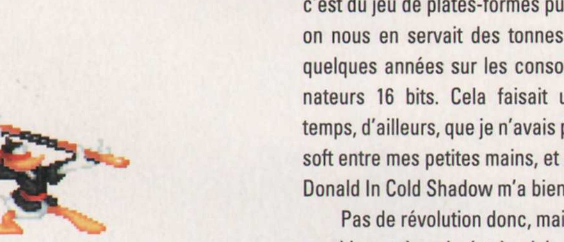
Donald In Cold Shadow

Plates-formes - Jeunes joueurs - PC CD Rom

EN DEUX MOTS
Il est toujours bien agréable de retrouver sur nos PC un style de jeu qui fit la gloire des consoles 16 bits.

Le titre aurait pu être Donald le Canard Ninja dans la Jungle, Donald fait son Canard Ninja ou du Canard chez les Ninjas ; il n'en est rien, et nous voilà avec un titre en anglais beaucoup plus bateau. Remarquez, on sait tout de suite que Donald est le héros de cette aventure, et tout le monde connaît Donald le canard crétin.

Ici pas de révolution technologique, ou de création d'un genre de jeu révolutionnaire : c'est du jeu de plates-formes pur et dur comme on nous en servait des tonnes il y a de cela quelques années sur les consoles ou les ordinateurs 16 bits. Cela faisait un bon bout de temps, d'ailleurs, que je n'avais pas eu ce genre de soft entre mes petites mains, et à ma grande surprise Donald In Cold Shadow m'a bien amusé.



Voilà, notre pote le canard se fait gourouter gentiment. Maintenant, il peut se tranformer en Canardator-Ninja. ▼

Pas de révolution donc, mais une réalisation soignée, avec un graphisme très coloré, très clair, et de chouettes effets de scrollings différentiels qui rehaussent le ton des décors déjà bien fournis. À l'aide de quelques touches ou d'un paddle (vivement conseillé), vous ferez bondir Donald dans tous les sens. Comme dans tout bon jeu de plates-formes qui se respecte, vous devez ramasser des tas d'objets, de power-up ou de nouvelles armes disséminées un peu partout. On saute, on s'agrippe, et surtout on tire sur toutes sortes de sales bestioles. Vos ennemis n'ont d'ailleurs aucune intelligence et se contentent de répéter des mouvements pendulaires plus ou moins complexes.





Donald, qui au début a l'apparence qu'on lui connaît, pourrait bientôt se tranformer en canard Ninja doté de super-pouvoirs (NDRC : à quand un jeu avec l'inénarrable Fantomiald ?). Il pourra surtout se battre un peu mieux à l'aide de son bâton. Ce dernier lui sert également à s'accrocher et se balancer un peu partout.

Sans être un chef-d'œuvre, Donald In Cold Shadow est bien agréable et a le mérite d'offrir un style de jeu quasi inexistant sur PC. Le thème, le graphisme très coloré, et la simplicité d'utilisation sont très adaptés aux plus jeunes joueurs.

Seb.

+ Les musiques style big-band jazz sont excellentes
+ Un jeu de plates-formes efficace
- La maniabilité du personnage demande quelque entraînement



ATTENTION : NOUVELLE NOTATION

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23

PARIS	PARIS	LILLE	DOUAI
128, bd Voltaire 75011 PARIS - M° Voltaire Tél : 01 48 05 42 88 Tél : 01 48 05 50 67	36, rue de Rivoli 75004 PARIS M° Hotel de Ville ou St Paul Tél : 01 40 27 88 44	2, rue Faidherbe Tél : 03 20 55 67 43 44, rue de Béthune Tél : 03 20 57 84 82	39, rue Saint Jacques Tél : 03 27 97 07 71 **VANNES** 30, rue Thiers Tél : 02 97 42 66 91



CD-ROM PC

3 D ATLAS	349 F
PC VOLANT + PEDALIER	499 F
ABUSE	299 F
AD & D BLOOD & MAGIC	349 F
AFTERLIFE	349 F
AH 64 D LONGBOW	**369 F**
ALBION	319 F
ALIEN VIRUS	299 F
ALIEN TRILOGY	349 F
ANGEL DEVOID	299 F
ARCHIMEDIAN DYNASTY	299 F
ARMORED FISTZ	329 F
ASCENDANCY	349 F
ATF	349 F
AZRAEL'S TEAR	349 F
BAD MOJO	329 F
BATTLECRUISER	249 F
BATTLE GROUND WATERLOO	329 F
BATTLE ISLE 3	349 F
BEDLAM	249 F
BIG RED RACING	329 F
BLAM MACHINEHEAD	269 F
CAPITALISM	329 F
CIVILISATION 2	349 F
COMMANCHE 3	329 F
COMMAND AND CONQUER OPERATION SURVIE	139 F
COMMAND AND CONQUER ALERT ROUGE	**349 F**
COMPILATION :	
- STARS DU FOOT : GOAL + STRIKER + CHAMPIONSHIP MANAGER 93-94 + FIFA + CARTON ROUGE + EUROPEAN CHALLENGE + SENSIBLE SOCCER + PREMIER MANAGER 3	299 F
- WING OF GLORY + 1942 + FLEET DEFENDER	269 F
CONQUEST OF THE NEW WORD	**299 F**
CRUSADE	329 F
CRUSADER NO REGRET	**289 F**
CYBERMAGE	349 F
D	299 F
DARK EYE	369 F
DAVIS CUP TENNIS	299 F
DAWN OF DARKNESS	TEL
DAYTONA USA	299 F
DESCENT 2	299 F
DESTRUCTION DERBY 2	299 F
DIABLO	**329 F**
DOWN IN THE DUMPS	349 F
DRAGON HEART	349 F
DRAGON LORE II	TEL
DUKE NUKEM 3D	**299 F**
DUST	289 F
EARTH SIEGE	299 F
EVIDENCE	329 F
F 22 LIGHTNING 2	329 F
FABLE	329 F
FATAL RACING	329 F
FIFA 97	329 F
FIGHTER DUEL	269 F
FINAL DOOM	249 F
FIRE FIGHT	249 F
FLYING CORP	329 F
GABRIEL NIGHT 2	299 F
GENE WARS	**329 F**
GOLDEN GATE KILLER	**299 F**
GRAND PRIX 2	**299 F**
GRAND PRIX MANAGER 2	329 F
GRID RUN	229 F
JOHN MADDEN 97	329 F
HARD LINE	249 F
HARVESTER	289 F
HEROES OF MIGH AND MAGIC 2	349 F
INDY CAR 2	249 F
IZNOGOOD	329 F
JETFIGHTER 3	349 F

L'ENTRAINEUR + TAPIS	**249 F**
LE CHAUCHEMAR DE PPDA	379 F
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	289 F
LORD OF MIDNIGHT 3	299 F
MAGIC CARPET 2	**169 F**
MAGIC THE GATHERING	329 F
MASTER OF DIMENSION	249 F
MAX	349 F
MECH WARRIOR 2	369 F
MEGARACE 2	329 F
MORTAL KOMBAT 3	299 F
NBA LIVE 97	**329 F**
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	349 F
NHL 97	329 F
NORMALITY	249 F
OLYMPIC GAMES	299 F
ORION BURGER	269 F
PGA TOUR GOLF 96	349 F
PINBALL CONSTRUCTION	299 F
PRIVATEER THE DARKENING	349 F
QUAKE	**329 F**
RAMA	349 F
RALLY CHAMPIONSHIP	299 F
REBEL ASSAULT 2	**349 F**
ROAD RASH	269 F
SCORCHER	249 F
SCRABBLE	369 F
SCREAMER II	249 F
SETTLERS 2	349 F
SHANNARA	349 F
SHATTERED STEEL	349 F
SHELL SHOCK	249 F
SILENT THUNDER	349 F
SPACE HULK 2	349 F
SPEED HASTE	229 F
SPYCRAFT	349 F
STEEL PANTHER 2	329 F
STONEKEEP	**349 F**
STORM	349 F
STRIKER 96	**249 F**
SYNDICATE WARS	**329 F**
SUKOI SU 27	289 F
TEAM F1	299 F
TERMINATOR : THE FUTUR SHOCK	**299 F**
TERRANOVA	299 F
TFX EF 2000 + TACT COM	**249 F**
THE DIG	299 F
THE ELEVEN HOUR	**299 F**
TIME COMMANDO	329 F
TOMB RAIDER	369 F
TOONSTRUCK	329 F
TOP GUN	**349 F**
TOTAL MANIA	249 F
TRACK ATTACK	299 F
UNDERMOUNTAIN	349 F
URBAN RUNNER	399 F
VERSAILLES	329 F
WARECRAFT 2 DE LUXE	**349 F**
WING COMMANDER 4	299 F
WING NUTS	249 F
WIZARDRY NEMESIS	399 F
WORMS	199 F
Z	**289 F**
ZORK NEMESIS	349 F

PROMO

1942 PACIFIC AIR	99 F
1944 ACROSS THE RHINE	99 F
7 TH GUEST	99 F
ALIEN	99 F
ALIEN CARNAGE	99 F
BIO FORGE	99 F

PROMO

BLACK NIGHT F18	99 F
CANNON FODDER 2	**99 F**
CIVILIZATION	99 F
COLONIZATION	99 F
COMMANCHE	99 F
CONSPIRACY	99 F
CREATURE SHOCK	99 F
CRUSADER NO REMORSE	99 F
CYBERIA 2	99 F
CYBER WAR	99 F
DEADELUS ENCOUNTER	99 F
DESCENT	99 F
DESTRUCTION DERBY	99 F
DISCWORLD	99 F
DRAGON LORE	99 F
DUKE NUKEM 2	99 F
DUNGEON MASTER 2	99 F
ECSTATICA	79 F
EXTREME PINBALL	99 F
F14 FLEET DEFENDER	99 F
F15 III	99 F
F15 STRIKE EAGLE 2	99 F
FADE TO BLACK	99 F
FIELD OF GLORY	99 F
FIFA SOCCER	99 F
GABRIEL KNIGHT 1	99 F
GRAND PRIX	**99 F**
HELL	99 F
INDIANA JONES	99 F
INDY CAR RACING	99 F
IRON ASSAULT	99 F
JOHNNY BAZOOKATONE	99 F
KIDS ON SITE	49 F
KING QUEST 7	99 F
L'ENIGME DE MAITRE LU	99 F
LABYRINTH	99 F
LARRY 6	99 F
LITTLE BIG ADVENTURE	99 F
LOST EDEN	99 F
MAGIC CARPET + MANCHESTER UNLIMITED	99 F
NBA JAM TE	99 F
NHL HOCKEY 95	99 F
NOCTROPOLIS	99 F
PGA TOUR WINDOW	99 F
PIRATES GOLD	99 F
PLAYER MANAGER 2	99 F
PRIVATEER	99 F
QUARANTINE	99 F
RAILROAD TYCOON DE LUXE	99 F
RAILROAD TYCOON + RED BARON	99 F
REBEL ASSAULT	99 F
REVOLUTION X	99 F
RISE OF THE TRIAD	99 F
SAM & MAX	99 F
SHOCK WAVE ASSAULT	99 F
SIM CITY	99 F
SLAM CITY	79 F
SPACE HULK	99 F
SPACE QUEST4	99 F
STAR CRUSADER	99 F
STAR TRECK 25TH	99 F
SUPER KART	99 F
SYNDICATE PLUS	99 F
SYSTEM SHOCK	99 F
THEME PARK	99 F
THUNDER HAWK 2	99 F
TILT	99 F
TRANSPORT TYCOON	99 F
TURICAN 2	99 F
UFO ENNEMY UNKNOWN	99 F
UNDER A KILLING MOON	99 F
US NAVY FIGHTER	99 F
VIRTUAL KART	99 F
WARCRAFT	99 F
WING ARMADA	99 F
WING COMMANDER 3	99 F
WIPE OUT	99 F
WITCHAVEN 2	99 F
WOLFPACK	99 F
WRESTLEMANIA	99 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59818 LESQUIN. Tél : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port* (jeux : 25F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

....

Code Postal : .... Ville : ....

Age : ....Téléphone : ....Signature

(signature des parents pour les mineurs) :

PASSES TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3 (1,27 F/min)

Mode de paiement : ❑ Chèque bancaire ❑ Contre remboursement + 35 Frs ❑ Carte bleue N°.......................................

Date de validité : .... / ....

Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC

Toutes les commandes sont livrées par Colissimo.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

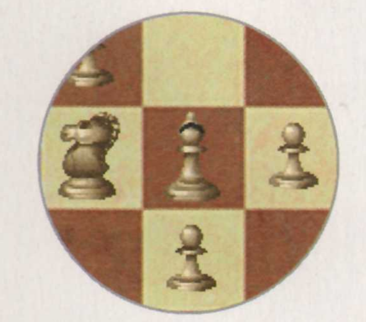
JOYSTICK 01/97



Le monde des jeux d'échecs sur ordinateur tourne en rond depuis trop longtemps, il aura fallu le courage de Sierra pour tout secouer. Enfin !



Power Chess



Jeu d'échecs - Tous joueurs - PC CD Rom

EN DEUX MOTS
Le voilà enfin, le logiciel d'échecs que vous attendiez tous, celui qui tire vraiment partie des capacités d'un ordinateur pour faire progresser votre jeu.

Depuis de nombreuses années, l'arrivée d'un nouveau jeu d'échecs sur ordinateur ne m'excite guère. Qu'est-ce qu'il va m'apporter ? Un moteur encore plus balaise classé à je ne sais combien de points ELO au-dessus de 2 000 ? Et alors, à l'arrivée, combien de personnes sont concernées par un gain de 150 points ELO par rapport à la version précédente ? Pas moi, c'est sûr. Et puis, dans l'absolu, les jeux d'échecs sur ordinateur ne tirent pas vraiment parti des capacités d'un ordinateur, pas de celles offertes par le PC d'aujourd'hui en tout cas. Sierra a décidé de filer un vilain coup de pied dans tout cela, avec Power Chess qui révolutionne véritablement le genre. Un vrai bonheur, que vous soyez débutant absolu, joueur occasionnel ou déjà joueur confirmé.

Jouer contre toute la Cour

Plutôt que de proposer différents niveaux de jeu numérotés par ordre croissant de force, Sierra a décidé d'humaniser son moteur d'échecs. Ainsi, vous rencontrerez des adversaires virtuels, chacun ayant son style, et mieux encore, carrément différents modes de jeux. Les noms des divers personnages reprennent ceux des univers royaux, chers aux jeux d'échecs. Ainsi vous pourrez affronter le Prince, la Princesse, vous pourrez définir le style de jeu des Nobles de façon très précise, vous jouerez contre vingt personnages de la cour, ou carrément contre la Reine. Comme dans le jeu d'échecs, c'est elle la plus forte, mue par le célèbre moteur Wchess qui a déjà fait ses preuves sur la scène internationale, notamment contre Deep Blue d'IBM. Mais ce sont les rencontres contre le Roi qui font de Power Chess le soft unique qui nous a totalement emballés.

Le personnage du Roi dans Power Chess est doué de capacités d'adaptation à votre jeu. Il a également de la mémoire, et se souvient de toutes les parties que vous jouerez avec lui. De plus, son but est de jouer juste un peu mieux que vous, juste au-dessus : l'idéal pour progresser. Après un rapide questionnaire visant à déterminer, en gros, votre niveau de départ (de "je ne connais pas toutes les règles" à "chui super fort, appellez-moi Kasparov" en passant par "je joue en club") vous voilà devant l'échiquier face au Roi. Le match est limité en temps, vous règlerez le temps imparti pour chaque joueur avant le début de la partie.

Si vous avez toujours perdu face aux jeux d'échecs sur ordinateur, préparez-vous à gagner ; car dans vos premières parties le Roi y va à tâtons, il va vous tester. Par exemple, il se mettra en position de mat, tout seul comme un couillon, pour voir vos réactions, si vous êtes capable de saisir l'opportunité. Le Roi fait des erreurs, comme vous. Et moins vous en





Une aide en ligne très réussie

▲ *Sept parties célèbres sont disponibles dans Power Chess, parties commentées par la Reine à coups de jolie voix et de diagrammes.*



▲ *De nombreux sets différents de pièces sont disponibles, ainsi que divers plateaux. Ils sont plutôt réussis, mais malheureusement quasi injouables en 3D. Les pièces se cachent les unes les autres.*

ferez, moins il en fera également, vous progresserez ensemble. Le partenaire idéal. Ces erreurs "volontaires" servent de points de repère à Power Chess pour voir si vous vous améliorez.

Des analyses de vos parties, de vive voix

Maintenant, accrochez-vous, car ce n'est pas tout ce que Power Chess a d'impressionnant à nous offrir. À la fin d'une partie contre le Roi, que vous ayez gagné ou non, la Reine débarque pour encore mieux enfoncer le clou de votre progression "échiquéenne". Elle reprend toute la partie que vous venez d'effectuer, coup par coup, et y va de ses commentaires et de ses analyses. Si elle pense que vous avez fait une erreur à tel ou tel moment, elle n'hésitera pas à le dire. Elle vous félicitera dans le cas contraire. Mieux encore, si une variation semble digne d'intérêt, elle vous la montre, en déplaçant les pièces et en expliquant le pourquoi du comment, les ficelles stratégiques qui se cachent derrière chaque position ou chaque pression. On ne peut rêver mieux pour comprendre pourquoi l'on perd, pour détecter ses faiblesses. Surtout que ces analyses ne sont pas textuelles, mais bel et bien de vive voix, à travers les jolies enceintes de votre PC. Et la voix de la Reine est tout ce qu'il y a de plus charmant.

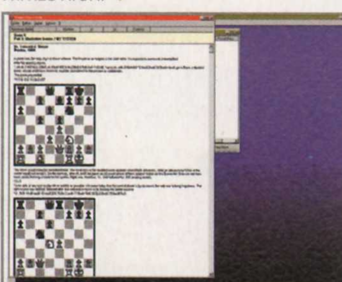
C'est de loin l'option la plus impressionnante et utile de Power Chess ; mais ce n'est pas la seule, mais je ne vais pas m'amuser à vous les détailler toutes... Une partie est par exemple représentée sous forme de schéma graphique, et vous permet de visualiser les variations clés de vos parties avec de simples clics. L'aide en ligne est très réussie, avec notamment l'intégralité de l'excellent bouquin d'Aron Nimzovitch *Mon Sytème.* Power Chess propose également de nombreux types de pièces et de plateaux différents, même si c'est de loin le côté le moins réussi de ce jeu. On a vu plus beau. Dommage !

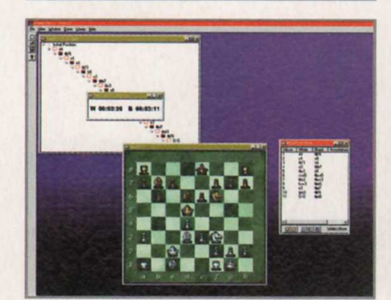
Le mode 3D est décevant également. Cela dit, jouer aux échecs en mode 2D reste l'idéal. Et puis, dernier défaut, le Roi a du mal à gérer les parties nulles, et aura tendance à s'acharner dans des fins de parties vouées à l'échec. On saluera sa hargne.

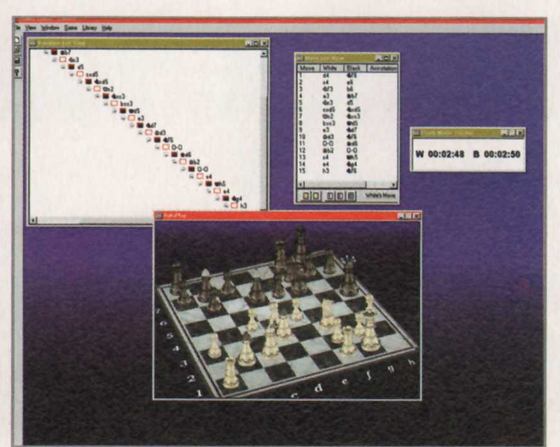
Que vous soyez grand débutant ou joueur confirmé, Power Chess vous propose une expérience unique en termes de jeu d'échecs sur ordinateur. Une évolution aussi importante que l'apparition du premier jeu d'échecs sur ordinateur. À ne pas manquer. Power Chess mérite amplement le Megastar Joystick que nous lui collons, un soft majeur.

Seb.

En guide On-Line, de nombreuses aides pour améliorer votre jeu ; dont le célèbre Mon Sytème d'Aron Nimzovitch. ▼







+ La capacité d'adaptation au niveau du joueur
+ L'analyse des parties de vive voix
+ On joue contre des joueurs, pas contre des niveaux de jeu
- Un mode 3D quasi inutilisable, une fois de plus
- Power Chess méritait d'être plus beau
- Gère mal les parties nulles



ATTENTION : NOUVELLE NUMEROTATION





■ MACHINE **PC CD ROM** ■ CONFIGURATION MINIMUM **PENTIUM 90 16 MO DE RAM CARTE VIDÉO VESA**
■ EDITEUR **MICROÏDS** ■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEUR **1**

Les héros de BD semblent se sentir à l'étroit dans leurs cases rectangulaires. Ce mois-ci, Microïds aide Iznogoud de Tabary à bouger dans tous les sens sur nos PC.



Iznogoud

Plates-formes - Tous joueurs - PC CD Rom

EN DEUX MOTS

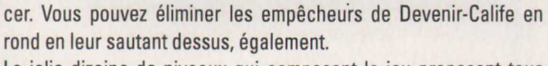
Iznogoud, notre anti-héros de BD préféré, fait des bonds "interactifo-pixellisés" sur PC dans un jeu de plates-formes très réussi graphiquement.

On a tous nos petites obsessions, franchement. Les petits trucs qui nous tournent dans la tête sans cesse, des petits leitmotiv à nous, des ambitions persos secrètement gardées dans les parties les plus sombres de nos cerveaux. L'obsession d'Iznogoud, la sienne, on la connaît tous, il la crie suffisamment sur tous les toits, et à tue-tête : il veut devenr Calife à la place du Calife. Microïds est bien gentil avec l'anti-héros de Tabary, et vous permettra, peut-être, avec ce jeu de plates-formes, d'assouvir le rêve de notre gars Iznogoud en l'incarnant dans cette nouvelle aventure pixellisante.



Que de couleurs...

Le principe du jeu respecte la charte gravée dans la pierre du dieu des jeux de plates-formes, et il s'agit là plus d'un exercice de style que d'une révolution ou même d'une évolution. Des tableaux à traverser, des plates-formes fixes ou gigotantes sur lesquelles rebondir et prendre son élan, des tas de méchants qui vont et qui viennent ; le tout contre la montre et avec des pièces secrètes. Vous lutterez donc contre le temps, limité, qui s'égrène inexorablement (heureusement, vous trouverez des sabliers, bonus qui vous allongera quelques secondes de plus), et devrez mettre à profit vos capacités à l'exploration, puisque pour terminer chaque tableau correctement, vous devez ramener un certain nombre de pièces d'or à votre serviteur Dilat La Rath. Ces pièces d'or traînent un peu partout dans les différents niveaux, et servent également à cartonner vos ennemis puisque vous pouvez les lancer. Vous pouvez éliminer les empêcheurs de Devenir-Calife en rond en leur sautant dessus, également.



La jolie dizaine de niveaux qui composent le jeu proposent tous des décors différents, de plus en plus loufoques d'ailleurs. Les décors sont superbes, respectant joliment les bandes dessinées originales. Rien à redire de ce côté-là, avec ses 65 000 couleurs et quelques, Iznogoud est tout plein joli.

Bien qu'il n'ait pas de défaut majeur, le jeu n'arrive pas à être génial. On regrettera le peu d'intelligence des adversaires - mais c'est presque une règle dans ce style de jeu - et on déplorera la maniabilité, insuffisante, du personnage qui nous empêche de vraiment prendre son pied. De plus, l'action est très répétitive. Pas génial, donc, mais loin d'être mauvais. Surtout sauvé par la grande qualité du graphisme et de sa variété, très fort moteur de motivation ; bref, la carotte qui donne envie de s'accrocher pour découvrir le jeu niveau après niveau.

Seb.

▲ *À la fin de chaque niveau, c'est le gars Dilat Larath qui fait les comptes. Vous devez ramener un nombre minimum de pièces d'or pour le satisfaire.*





Les salles cachées n'abritent pas que des trésors, ce serait trop beau, mais des méchants également, qui vous tirent dessus. ▶



+ Le graphisme des décors réussi et haut en couleurs
+ Le nombre de niveaux
- La répétitivité de l'action
- La maniabilité du jeu pas assez souple



ATTENTION : NOUVELLE NOTATION



JETFIGHTER 3 329F

PRIX DELIRE
CIVIL WAR GENERAL
CIVIL WAR VF 299F

PRIX DELIRE
DESTRUCTION DERBY 2
Destruc derby 2 309F

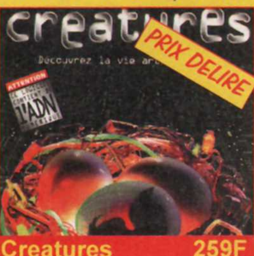
PRIX DELIRE
SPYCRAFT
SPYCRAFT VF 309F
0000000 00000 007

CD Lyre

Du lundi au vendredi 9h 18h30

Samedi 10h 15h

ATTENTION, ATTENTION, cette publicité va s'autodétruire dans 5



Creatures 259F



FIFA 97 VF 299F



The darkenning vf 319F

secondes. A toi de déjouer le complot de SPYCRAFT. Sauve nous James!



Warcraft deluxe 335F
(Warcraft + scenary)



Heroes magic 2 315F



TOMB RAIDER VF 299F



COMMAND ET CONQUER
RED ALERT VF 295 F



DIABLO 335F

VOUS AVEZ UN MAGASIN OU VOUS VOULEZ EN CREER UN ! REJOIGNEZ CD Lyre

CD Lyre c'est pour vous l'image, la publicité, la centrale d'achat, l'expérience. Tout pour vous développer passionnement !

NICE (06)
8, RUE RANCHER
TEL : 04 93 62 95 45

CD DE CHARME

(Photos dessous Diva X Ariana)

Angie et Miss Blondie NEW	Tél.
Bangkok perversion vf NEW	279F
Big Boob Babes SUPER PRIX	189F
California Pervers vf NEW	249F
Cyberix	339F
CYBERXPERIENCE VF	329F
DIVA X ARIANA VF PROMO	259F
DIVA X Rebecca VF (new)	349F
Dirty Debutantes 1	299F
COLLECTION BRIGITTE LAHAIE :	
Elle veulent toutes faire du cinéma VF :	
NEW n°1 LYDIA	279F
NEW n°2 SHANGAÏ EXTREM	279F
NEW n°3 L'ANGLAISE...	279F
NEW Le sexe en question	299F
Lipstick Lesbians	189F
Lolo Ferrari	259F
Mark of Zara (Photos)	99F
MASCARADES VF (3 CD) NEW	399F
Nadine Bronx the return	349F
Night Watch interactive 3 NEW	299F
Rêves intéractifs NEW	339F
Tabatha contre Draghixa VF	349F

Le dernier B.ROOT est arrivé
Virtual présence 3 M&S vf 349F

Vitual présence 2 : Vicky vf	349F
Vitual présence 1 : Eve vf	349F
Virtual Détective vf	349F
Virtual Sex Shoot	319F
Coll Laetitia : X AMATEURS en vf :	
L'école de Laetitia	289F
Intimité violée	289F
ZARA WHITE :	
DBLE XPERIENCE 2CD VF	319F
TEMPLE DE L'AMOUR	319F

CD X MANGAS

NIPPON obsession Hot Guide	59F
NIPPON obsession 2 video vf	249F
NIPPON obsession 3 video vf	249F
Plaisirs Mangas 1 vf vidéo	195F
Plaisirs Mangas 2 vf vidéo	195F
Sexy Mangas vf (3000 photos)	249F
Spécial Mangas vidéo vf	195F

CD 4500 Photos à 189 F

4500 Photos classées par thèmes
VOYEUR 1 : 189 F VOYEUR 3 : 189 F
VOYEUR 2 : 189 F

CD 900 Photos GIF à 99 F

- Trio & more
- More lesbos
- Sodo Spécial
- Lingerie
- Blow job spécial
- S.M. spécial
- Sexy special
- Lust & Tits

CD GAY

DAVID Burill	359F
Men in Uniform	299F

CD ROM PC



WARWIND 329F

ABSOLUTE ZERO VF	289 F
ALBION VF	335 F
ALIEN TRILOGY	329 F
APACHE LONGBOW VF	339 F
DATA DISK APACHE	179 F
ARCHIMEDEAN DYNASTY	299 F
ASSAULT RIGS VF	275 F
A TACTICAL fighter vf	335 F
BATAILLE des ardennes vf	335 F
BERMUDA Syndrome	299 F
CAESAR 2 VF	279 F
LES CHEVALIERS BAPHOMET	295 F
CIVILISATION 2 VF	335 F
SCENARY CIVILISATION	179 F
CLANDESTINITY WIN 95	299 F
COMMAND ET CONQUER VF	299 F
C&C OPERATIONS SURVIES	129 F
CONQUEROR VF	289 F
CONQUEST NEW WORLD	319 F
CRUSADER NO REMORSE	245 F
CRUSADER NO REGRET	295 F
CYBERIA 2	319 F
CYBERSTORM	329 F
DAGGERFALL	335 F
DEEP SPACE NINE	339 F
DIE HARD TRILOGY	319 F
DOWN IN THE DUMP	349 F
DRAGON LORE 2	339 F
DUNGEON KEEPER VF	Tél.
EURO 96 VF	309 F
F22 LIGHTENING	329 F
FABLE	299 F
FADE TO BLACK VF	245 F
FANTASY GENERAL VF	329 F
FATAL RACING VF	285 F
FINAL DOOM	289 F
FLIGHT SIMULATOR 6 VF	365 F
FLIGHT SIMULATOR 5.1 VF	365 F
DATA disk pour Flight S	329 F
FLIGHT UNLIMITED VF	275 F
FLYING CORPS	329 F
FOOTBALL PRO 96	299 F
GABRIEL KNIGHT 2 VF	345 F
GENE WARS VF	335 F
GENDER WARS VF	295 F
GENE MACHINE	275 F
GENESIA VF	349 F
GRAND PRIX MANAGER 2	329 F
HARVESTER VF	309 F
HEART OF DARKNESS	Tél.
HERETIC	285 F
HEXEN DEATHKING VF	175 F
HIND	335 F
KICK OFF 96	319 F
LAND OF LORE 2 VF	Tél.
L'ENTRAINEUR VF	289 F
LEISURE SUIT LARRY 7	319 F
LIGHTHOUSE VF	335 F
LINKS LS	299 F
LORD OF THE REALM 2 VF	319 F
M.A.X	325 F
M.D.K	Tél.
MANIC KART VF	155 F
MAGIC GATHERING	335 F
MEGARACE 2	329 F
MIGHT ET MAGIC TRI	289 F
MONSTER MADNESS	269 F
MYST VF	345 F
NASCAR RACING 2	319 F
NBA LIVE 96 VF	325 F
NEED FOR SPEED	315 F
NFS Special edition	335 F
NHL HOCKEY 96	335 F
ORION BURGER	289 F
PGA TOUR GOLF 96 VF	309 F
PHANTASMAGORIA VF	345 F
PHANTASMAGORIA 2	Tél.
PINBALL ILLUSIONS	259 F
PLAYER MANAGER 2	275 F
POLICE quest swat vf	325 F
POWER F1	299 F
PROPINBALL THE WEB	289 F
RAMA VF	309 F
RAYMAN VF	265 F
REALM OF HUNTINGS	329 F
RIPPER	329 F
R & R ancient empire vf	309 F
ROAD RASH WIN 95	319 F
SCREAMER VF	235 F
SENSIBLE W soccer vf	195 F
SETTLERS 2 VF	335 F
SHIVERS VF	245 F
SHOCKWAVE ASSAULT	325 F
SILENT HUNTER VF	329 F
SILENT THUNDER	295 F
SIM ISLE	329 F
SIM TOWER VF	289 F
SIM TOWN VF	279 F
SONIC CD	295 F
SOVIET STRIKE	Tél.
SPACE HULK WIN 95	335 F
SPEED RAGE VF	289 F
STAR TREK KLINGON	Tél.
STAR TREK NEXT GEN	349 F
STAR TREK OMNIPEDIA	269 F
STEEL PANTHERS 2 VF	329 F
STONEKEEP VF	309 F
S.T.O.R.M VF	325 F
SUKOY 27 VF	295 F
SUPER BUBSY	275 F
SYNDICATE WARS	325 F
TEAM F1	335 F
TERRA NOVA VF	315 F
TIMELAPSE	Tel.
TIME COMMANDO VF	325 F
THE HIVE WIN 95	295 F
THEME HOSPITAL	Tél.
THIS MEANS WAR VF	309 F
TOONSTRUCK	319 F
TOTAL MANIA	289 F
TRIVIAL PURSUIT	275 F
ULTIMATE DOOM	245 F
US NAVY FIGHTER 97	319 F
VIRTUA COP	325 F
VIRTUA FIGHTER	335 F
VIRTUAL KART VF	249 F
WAGES OF WAR	Tel.
WING commander 4 vf	359 F
WITCHAVEN 2 VF	199 F
WIZARDY NEMESIS	329 F
WORLD RALLYE FEVER	249 F
Z VF	295 F
ZORK NEMESIS VF	329 F

TOP PROMO

ACTUA SOCCER VF	159F
TOMB RAIDER VF	299F
DESTRUCTION DERBY 2	309F
DUKE NUKEM 3D	199F
QUAKE	289F
SCREAMER 2 VF	235F
WARCRAFT 2 VF	319F
RALLY CHAMPIONSHIP VF	299F
F1 GRAND PRIX 2 VF	299F
AZRAEL TEARS	299F
HARDLINE VF	279F

LES UTILES

ADI et ADIBOU préciser le niveau	359F
Dictionnaire Encyclopédique Hachette multimedia	649F
L'atlas Hachette multimedia	359F
Encarta 97 VF	Tél



COMANCHE 3 345F

CD Lyre GARANTIE

La Garantie de Confiance

Tant que votre commande n'est pas expédiée, vous pouvez l'annuler. Votre chèque vous sera renvoyé.

CD Lyre c'est comme ça !

COMMANDEZ PAR

Par Fax : 01 60 88 10 11

Par Téléphone 01 60 89 31 31



Par Courrier : CD Lyre 58, rue de Paris 91100 Corbeil

Tous les prix sont TTC sauf erreur typographique pour la durée de la parution, dans la limite des stocks disponibles. CD Lyre SARL au Capital de 160 000 F

Nom: .... Adresse: ....
Prénom: .... Code Postal: .... Ville: ....
Tél. ....

Produits	Prix
Frais d'envoi	
Total	

Réglement : Chèque à l'ordre de CD LYRE
o Chèque o Mandat
o Contre remboursement + 38 F
o CarteBleue _ _/_ _ Date d'exp.
N°-_ _ _ _-_ _ _ _-_ _ _ _-_ _ _ _-

Signature.

o Je certifie être majeur+signature (pour les CD rom charme)

Frais d'envoi : 32 F (France metropolitaine) colissimo j+2. Materiel : 60F frais envoi
France éco j+5 : 24 F DOM -TOM -CEE : 60 F pour 3 CD + 20 F par 2 CD

La mort de votre ex-petite amie adorée vous transforme en vengeur masqué. Le journaliste contre-attaque.



Evidence

Aventure - Tous joueurs - PC CD Rom

EN DEUX MOTS
Voilà une bonne enquête policière, belle et intéressante, hélas alourdie par des interludes à la Doom de piètre qualité.

Ah, les enquêtes policières ! Colombo, Starsky et Hutch, Mike Hammer. Surtout Mike Hammer : jolies poupées, crapules... C'est un peu de cette aventure que vous a préparé Microïds. Bien que séparé de votre petite amie, vous êtes resté en bons termes avec elle ; et vous tenez encore l'un à l'autre. Pourquoi pas un jour... Mais il n'y aura jamais de jour futur : elle est morte, assassinée ! Adieu espoir d'une petite famille heureuse autour d'une maman vedette de journal télévisé. Son sang réclame vengeance. Vos maigres moyens ne vous autorisent pas beaucoup de fantaisie : pas de bazooka à votre disposition, un unique petit pistolet et bien entendu l'appareil photo du parfait journaliste que vous êtes. Vous voilà parti pour une enquête dans une ville américaine glauque qui vous réserve bien des pièges.

Attention, je suis ceinture noire !

Il faut vous méfier des lieux où vous enquêtez. Ils sont protégés. De grosses brutes, que dis-je des fauves, vous attendent au tournant. Les plus hargneux vous trucident directement sans poser de question. Les plus gentils vous éjectent des endroits où vous êtes indésirable, sans aucun problème vu votre gabarit. D'ailleurs, parlons-en de votre gabarit : pas sympa du tout. Vous croyez que pour un mec de votre âge, avec votre physique de sportif du dimanche, il soit raisonnable de courir partout dans les endroits les plus malfamés de la ville ? Heureusement, vous cachez un gros cerveau dans votre petite tête. Votre premier surnom est le bulbe, le second la fouine. Trouver les indices disséminés et dissimulés dans toute la ville nécessite une ruse certaine.



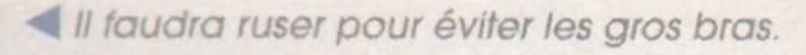
▲ Deux manières de finir le jeu : derrière les barreaux pour le meurtre de votre ex, ou tout simplement comme homme-poisson.. ▶



MS DOS 6.22 · 95 · 3.1

■ EVIDENCE ■ MACHINE PC CD ROM ■ CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 90
■ EDITEUR MICROÏDS ■ DEVELOPPEUR MICROÏDS FRANCE ■ TEXTE ET VOIX FRANÇAIS ■ NOMBRE DE JOUEUR 1




◄ *Il faudra ruser pour éviter les gros bras.*







▲ *Les scènes d'arcade ne sont pas toutes ratées, mais il manque toujours un détail : ici pour le doom, le détail important est le combat à mains nues impossible. Alors ne gaspillez pas vos munitions.*



Je peux tuer ?

En dehors de l'intrigue purement policière, une partie arcade vous permet de progresser. Vous devez ainsi passer par un doom, des poursuites en voiture ou en bateau pour avancer. Les développeurs ont tenu à mélanger les genres pour enrichir le jeu. Dommage, le seul plus est l'allongement de sa durée de vie. Les scènes shoot-them-up et poursuite sont d'une qualité tellement médiocre, que l'on se croirait revenu aux premiers jeux d'arcade. Le fossé entre le graphisme de ces scènes en 3D et celui du côté aventure est si profond, que l'un semble la pustule sur le front de l'autre. Heureusement, il est possible de passer ces scènes. Sinon il n'y a rien à reprocher au graphisme de l'aventure : il est splendide. Le seul désagrément est la lenteur des mouvements des personnages. De plus, l'environnement sonore sait se montrer discret autant qu'éclatant en adoptant le rythme du scénario. L'interface ne pose pas de problème. L'enquête se dirige à la souris, le curseur variant suivant l'action à effectuer. Les scènes d'arcade se contentent du clavier pour bouger et tirer. Le changement de main est malencontreux : il est difficile de se réhabituer au clavier quand la partie a commencé avec la souris. Les déplacements dans la ville se font par une carte proposant les endroits accessibles.

Le jeu n'aurait rien perdu en absence de séquences d'arcade. L'idée de mélanger les genres est certainement bonne, mais il faut se donner les moyens de la concrétiser. L'aventure ne nécessitait aucunement ce rajout pour se révéler intéressante.

Kika

Jeux d'ombre et de lumière apportent une ambiance glauque à cette enquête policière.





+ La qualité des décors, les jeux de lumière
+ Le scénario, l'atmosphère glauque
− Les "plus" arcades



ATTENTION : NOUVELLE NOTATION

■ MACHINE PC CD ROM ■ CONFIGURATION MINIMUM 486DX2 66
■ EDITEUR UBI SOFT ■ DÉVELOPPEUR VIVID IMAGE FRANCE ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEUR 1 À 4



C'est un courant important : depuis quelques mois, les plus grands hits de la console émigrent sur PC. Sega avait lancé le mouvement, voici maintenant Ubi Soft qui nous dépêche son célébrissime …

Street Racer

Course de voitures - Jeune public - PC CD Rom



EN DEUX MOTS
Voilà un clone de Mario Kart qui a acquis ses lettres de noblesse. Un bon travail de reconversion sur PC, quelques nouvelles options ; mais le jeu ne m'a pas totalement séduit. L'action est un peu confuse et la maniabilité perfectible.

Aux alentours de 93, deux cartouches Super Nintendo explosèrent tous les records de vente ; et pour cause, c'était les jeux les plus marrants auxquels on avait encore jamais joué sur console : Bomberman, et Mario Kart. Leur recette ? La possibilité de jouer jusqu'à quatre en simultané. Ben oui, on le découvre aujourd'hui sur PC avec le réseau, c'est vraiment plus sympa de jouer à plusieurs. Comme tous les vrais hits, Bomberman et Mario Kart générèrent des clones par dizaines ; ainsi naquit un an plus tard Street Racer.

Yénépassanzééé !

En apparence, Street Racer n'a pas changé ; c'est toujours une course de bagnoles au graphisme de dessin animé, qui peut se jouer jusqu'à quatre en simultané sur le même écran splitté. Huit voitures sont proposées, toutes très typées, aux pouvoirs différents. L'une vole, l'autre rétrécit ou lance des harpons, etc. On peut se donner des coups, se sauter dessus, et la course ressemble assez vite à un joyeux pugilat digne de Satanas et Diabolo (sapristi, saprista, souris blanche et face de rat !). Comme dans tout jeu hérité de l'univers des consoles, il y a de nombreux bonus à récolter : turbos, points de vie, dynamites et tout le cirque ; mais il y a également tout un système de points comptabilisés en fin de partie pour le joueur le plus agressif, celui qui a réussi le meilleur tour, celui qui a évité tous les coups, etc. Ces points permettent de rester qualifié, même si on n'a pas fini la course dans les premiers.



Un lifting réussi

Pour nos PC, Street Racer s'est mis en beauté. Il nous propose une foultitude de nouvelles options, pas forcément passionnantes mais qui font toujours des petits plus. On peut notamment jouer à la façon "Micromachine", avec de toutes petites bagnoles vues de haut (je trouve ça assez raté). On peut aussi se foutre sur la gueule dans une arène. Le jeu tourne redoutablement vite, même sur DX2. Et pour les Pentium, se courser sous Windows ne posera aucun problème. Quant au jeu lui-même, on est tout de même très loin du délire de Mario Kart ; c'est assez confus, et la maniabilité me gêne un peu (même avec un pad). Cela dit ne boudons pas, c'est le seul soft du genre sur PC.

Monsieur pomme de terre



▲ En multi-joueur, l'écran se splitte dans le sens horizontal ou vertical.





▲ Mode "Rumble" ; le but du jeu est de sortir les adversaires de l'arène. C'est pas fin, mais défoulant.

+ Jusqu'à quatre joueurs sur le même écran
+ Vingt-sept circuits différents
+ Ambiance et graphisme réussis
+ Ça tourne très vite, même sous Windows 95
− Les courses sont un peu confuses
− La maniabilité m'a gêné



ATTENTION, NOUVELLE NOTATION

VENTE PAR CORRESPONDANCE

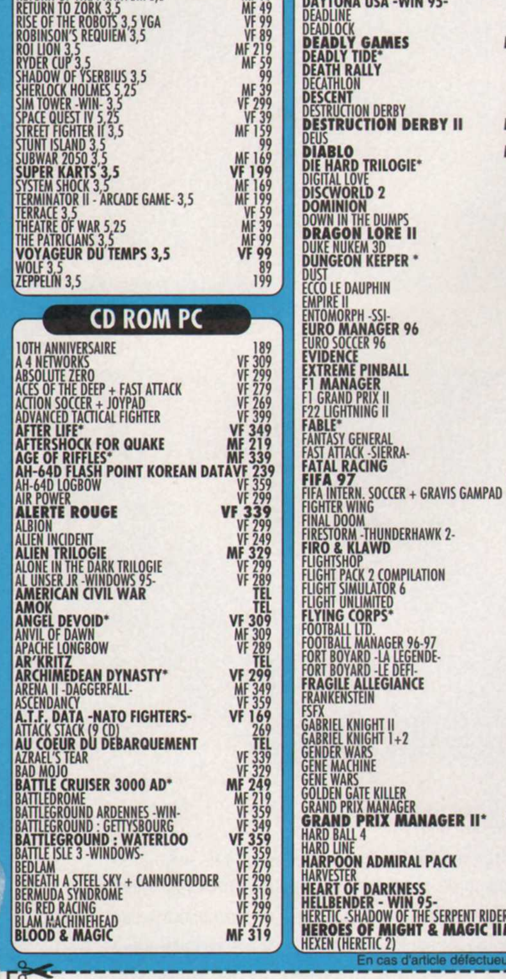
WIAL FRANCE S.A.R.L.
45, rue d'Aulnay (R.N. 370) - 14, parc de la Calarde
BP 33 - 95502 GONESSE CEDEX
Tél.: 01 39 87 09 90 - Fax : 01 39 85 88 80

Tenez vous informé des dernières nouveautés, commandez directement, grâce au nouveau service minitel :
3615 ALLGAMES*WIAL 2,23 FF mn



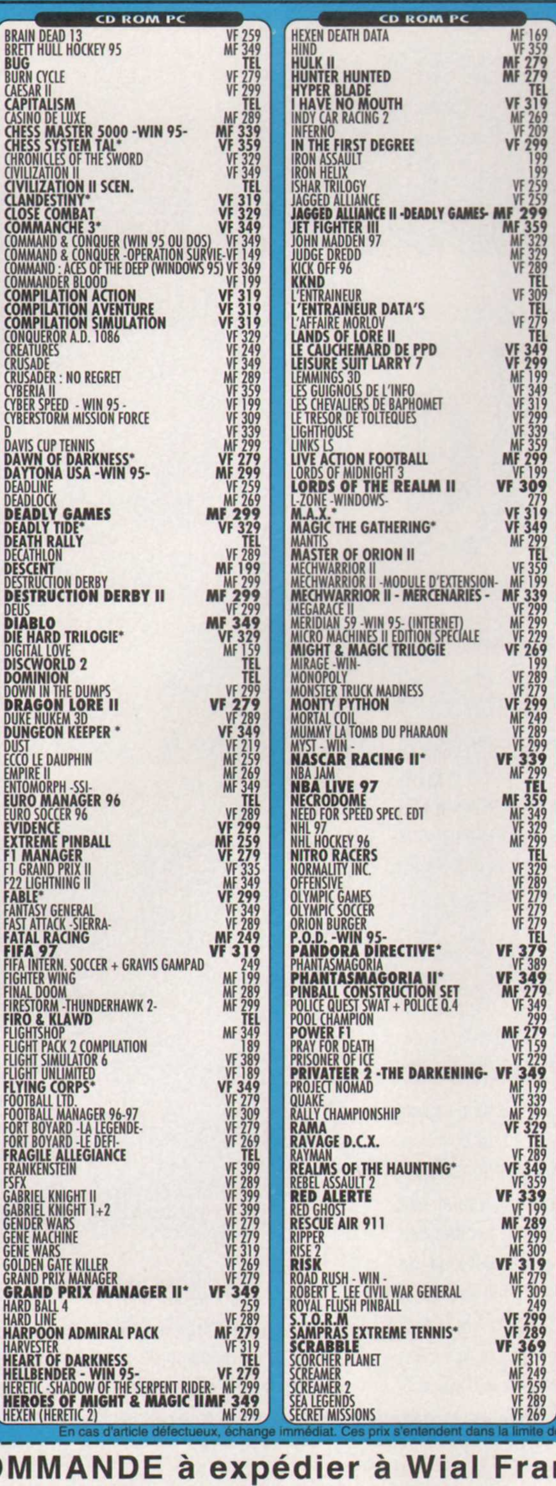
IBM PC & COMPATIBLES

AMAZONE QUEEN 3,5	VF 99
BRETT HULL HOCKEY 95 3,5	MF 199
CANNON FODDER 3,5	VF 89
CARLOS 3,5	MF 89
CARTON ROUGE -COUPE DU MONDE- 3,5	VF 109
CHAOS ENGINE 3,5	MF 89
CURSE OF ENCHANTIA 3,5	MF 99
CYCLONES 3,5	MF 69
D-DAY 3,5	MF 99
DESCENT 3,5	MF 199
DREAMLANDS COMPILATION 3,5	MF 139
DREAMWEB 3,5	MF 99
EVASIVE ACTION 3,5	MF 139
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCEN. NEW YORK 3,5	109
FLIGHTSIMULATOR 5.1 3,5	199
FORMULA 1 GRAND PRIX	MF 179
HARPOON 1.21 3,5	MF 69
HARPOON 5,25	MF 49
HIRED GUNS 3,5	MF 59
INHERIT THE EARTH 3,5	99
KICK OFF 96 3,5	VF 285
LASER SQUAD 5,25	MF 49
LEGIONS 3,5	MF 259
MAGIC CARPET 3,5	VF 259
NASCAR TRACK PACK 3,5	MF 159
NICK FALDO GOLF 3,5	MF 129
NICKY BOOM 3,5	MF 99
PGA GOLF PLUS 5,25	MF 39
QUARANTINE 3,5	VF 199
RAPTOR 3,5	VF 99
RETURN OF THE PHANTOM 3,5	MF 99
RETURN TO ZORK 3,5	MF 49
RISE OF THE ROBOTS 3,5 VGA	VF 99
ROBINSON'S REQUIEM 3,5	VF 89
ROI LION 3,5	MF 219
RYDER CUP 3,5	MF 59
SHADOW OF YSERBIUS 3,5	99
SHERLOCK HOLMES 5,25	MF 39
SIM TOWER -WIN- 3,5	VF 299
SPACE QUEST IV 5,25	VF 39
STREET FIGHTER II 3,5	MF 159
STUNT ISLAND 3,5	99
SUBWAR 2050 3,5	MF 169
SUPER KARTS 3,5	VF 199
SYSTEM SHOCK 3,5	MF 169
TERMINATOR II - ARCADE GAME- 3,5	MF 199
TERRACE 3,5	VF 59
THEATRE OF WAR 5,25	MF 39
THE PATRICIANS 3,5	MF 99
VOYAGEUR DU TEMPS 3,5	VF 99
WOLF 3,5	89
ZEPPELIN 3,5	199



CD ROM PC

10TH ANNIVERSAIRE	189
A 4 NETWORKS	VF 309
ABSOLUTE ZERO	VF 299
ACES OF THE DEEP + FAST ATTACK	VF 279
ACTION SOCCER + JOYPAD	VF 269
ADVANCED TACTICAL FIGHTER	VF 399
AFTER LIFE*	VF 349
AFTERSHOCK FOR QUAKE	MF 219
AGE OF RIFFLES*	MF 339
AH-64D FLASH POINT KOREAN DATA	VF 239
AH-64D LOGBOW	VF 359
AIR POWER	VF 299
ALERTE ROUGE	VF 339
ALBION	VF 299
ALIEN INCIDENT	VF 249
ALIEN TRILOGIE	MF 329
ALONE IN THE DARK TRILOGIE	VF 299
AL UNSER JR -WINDOWS 95-	VF 289
AMERICAN CIVIL WAR	TEL
AMOK	TEL
ANGEL DEVOID*	VF 309
ANVIL OF DAWN	MF 309
APACHE LONGBOW	VF 289
AR'KRITZ	TEL
ARCHIMEDEAN DYNASTY*	VF 299
ARENA II -DAGGERFALL-	MF 349
ASCENDANCY	VF 359
A.T.F. DATA -NATO FIGHTERS-	VF 169
ATTACK STACK (9 CD)	269
AU COEUR DU DEBARQUEMENT	TEL
AZRAEL'S TEAR	VF 339
BAD MOJO	VF 329
BATTLE CRUISER 3000 AD*	MF 249
BATTLEDROME	MF 219
BATTLEGROUND ARDENNES -WIN-	VF 359
BATTLEGROUND : GETTYSBOURG	VF 349
BATTLEGROUND : WATERLOO	VF 359
BATTLE ISLE 3 -WINDOWS-	VF 359
BEDLAM	VF 279
BENEATH A STEEL SKY + CANNONFODDER	VF 299
BERMUDA SYNDROME	VF 319
BIG RED RACING	VF 299
BLAM MACHINEHEAD	VF 279
BLOOD & MAGIC	MF 319



CD ROM PC

BRAIN DEAD 13	VF 259
BRETT HULL HOCKEY 95	MF 349
BUG	TEL
BURN CYCLE	VF 279
CAESAR II	VF 299
CAPITALISM	TEL
CASINO DE LUXE	MF 289
CHESS MASTER 5000 -WIN 95-	MF 339
CHESS SYSTEM TAL*	VF 359
CHRONICLES OF THE SWORD	VF 329
CIVILIZATION II	VF 349
CIVILIZATION II SCEN.	TEL
CLANDESTINY*	VF 319
CLOSE COMBAT	VF 329
COMMANCHE 3*	VF 349
COMMAND & CONQUER (WIN 95 OU DOS)	VF 349
COMMAND & CONQUER -OPERATION SURVIE-	VF 149
COMMAND : ACES OF THE DEEP (WINDOWS 95)	VF 369
COMMANDER BLOOD	VF 199
COMPILATION ACTION	VF 319
COMPILATION AVENTURE	VF 319
COMPILATION SIMULATION	VF 319
CONQUEROR A.D. 1086	VF 329
CREATURES	VF 249
CRUSADE	VF 349
CRUSADER : NO REGRET	MF 289
CYBERIA II	VF 359
CYBER SPEED - WIN 95 -	VF 199
CYBERSTORM MISSION FORCE	VF 309
D	VF 339
DAVIS CUP TENNIS	MF 299
DAWN OF DARKNESS*	VF 279
DAYTONA USA -WIN 95-	MF 299
DEADLINE	VF 259
DEADLOCK	MF 269
DEADLY GAMES	MF 299
DEADLY TIDE*	VF 329
DEATH RALLY	TEL
DECATHLON	VF 289
DESCENT	MF 199
DESTRUCTION DERBY	MF 299
DESTRUCTION DERBY II	MF 299
DEUS	VF 299
DIABLO	MF 349
DIE HARD TRILOGIE*	VF 329
DIGITAL LOVE	MF 159
DISCWORLD 2	TEL
DOMINION	TEL
DOWN IN THE DUMPS	VF 299
DRAGON LORE II	VF 279
DUKE NUKEM 3D	VF 289
DUNGEON KEEPER *	VF 349
DUST	VF 219
ECCO LE DAUPHIN	MF 259
EMPIRE II	MF 269
ENTOMORPH -SSI-	MF 349
EURO MANAGER 96	TEL
EURO SOCCER 96	VF 289
EVIDENCE	VF 299
EXTREME PINBALL	MF 259
F1 MANAGER	VF 279
F1 GRAND PRIX II	VF 335
F22 LIGHTNING II	MF 349
FABLE*	VF 299
FANTASY GENERAL	VF 349
FAST ATTACK -SIERRA-	VF 289
FATAL RACING	MF 249
FIFA 97	VF 319
FIFA INTERN. SOCCER + GRAVIS GAMPAD	249
FIGHTER WING	MF 199
FINAL DOOM	MF 289
FIRESTORM -THUNDERHAWK 2-	MF 299
FIRO & KLAWD	TEL
FLIGHTSHOP	MF 349
FLIGHT PACK 2 COMPILATION	189
FLIGHT SIMULATOR 6	VF 389
FLIGHT UNLIMITED	VF 189
FLYING CORPS*	VF 349
FOOTBALL LTD.	VF 279
FOOTBALL MANAGER 96-97	VF 309
FORT BOYARD -LA LEGENDE-	VF 279
FORT BOYARD -LE DEFI-	VF 269
FRAGILE ALLEGIANCE	TEL
FRANKENSTEIN	VF 399
FSFX	VF 289
GABRIEL KNIGHT II	VF 399
GABRIEL KNIGHT 1+2	VF 399
GENDER WARS	VF 279
GENE MACHINE	VF 279
GENE WARS	VF 319
GOLDEN GATE KILLER	VF 269
GRAND PRIX MANAGER	VF 279
GRAND PRIX MANAGER II*	VF 349
HARD BALL 4	259
HARD LINE	VF 289
HARPOON ADMIRAL PACK	MF 279
HARVESTER	VF 319
HEART OF DARKNESS	TEL
HELLBENDER - WIN 95-	VF 279
HERETIC -SHADOW OF THE SERPENT RIDER-	MF 299
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	MF 349
HEXEN (HERETIC 2)	MF 299

CD ROM PC

HEXEN DEATH DATA	MF 169
HIND	VF 359
HULK II	MF 279
HUNTER HUNTED	MF 279
HYPER BLADE	TEL
I HAVE NO MOUTH	VF 319
INDY CAR RACING 2	MF 269
INFERNO	VF 209
IN THE FIRST DEGREE	VF 299
IRON ASSAULT	199
IRON HELIX	199
ISHAR TRILOGY	VF 259
JAGGED ALLIANCE	VF 259
JAGGED ALLIANCE II -DEADLY GAMES-	MF 299
JET FIGHTER III	MF 359
JOHN MADDEN 97	MF 329
JUDGE DREDD	MF 329
KICK OFF 96	VF 289
KKND	TEL
L'ENTRAINEUR	VF 309
L'ENTRAINEUR DATA'S	TEL
L'AFFAIRE MORLOV	VF 279
LANDS OF LORE II	TEL
LE CAUCHEMARD DE PPD	VF 349
LEISURE SUIT LARRY 7	VF 299
LEMMINGS 3D	MF 199
LES GUIGNOLS DE L'INFO	VF 349
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	VF 319
LE TRESOR DE TOLTEQUES	VF 299
LIGHTHOUSE	VF 339
LINKS LS	MF 359
LIVE ACTION FOOTBALL	MF 299
LORDS OF MIDNIGHT 3	VF 199
LORDS OF THE REALM II	VF 309
L-ZONE -WINDOWS-	279
M.A.X.*	VF 319
MAGIC THE GATHERING*	VF 349
MANTIS	MF 299
MASTER OF ORION II	TEL
MECHWARRIOR II	VF 359
MECHWARRIOR II -MODULE D'EXTENSION-	MF 199
MECHWARRIOR II - MERCENARIES -	MF 339
MEGARACE II	VF 299
MERIDIAN 59 -WIN 95- (INTERNET)	MF 299
MICRO MACHINES II EDITION SPECIALE	VF 229
MIGHT & MAGIC TRILOGIE	VF 269
MIRAGE -WIN-	199
MONOPOLY	VF 289
MONSTER TRUCK MADNESS	VF 279
MONTY PYTHON	VF 299
MORTAL COIL	MF 249
MUMMY LA TOMB DU PHARAON	VF 289
MYST - WIN -	VF 299
NASCAR RACING II*	VF 339
NBA JAM	MF 299
NBA LIVE 97	TEL
NECRODOME	MF 359
NEED FOR SPEED SPEC. EDT	MF 349
NHL 97	VF 329
NHL HOCKEY 96	MF 299
NITRO RACERS	TEL
NORMALITY INC.	VF 329
OFFENSIVE	VF 289
OLYMPIC GAMES	VF 279
OLYMPIC SOCCER	VF 279
ORION BURGER	VF 279
P.O.D. -WIN 95-	TEL
PANDORA DIRECTIVE*	VF 379
PHANTASMAGORIA	VF 389
PHANTASMAGORIA II*	VF 349
PINBALL CONSTRUCTION SET	MF 279
POLICE QUEST SWAT + POLICE Q.4	VF 349
POOL CHAMPION	299
POWER F1	MF 279
PRAY FOR DEATH	VF 159
PRISONER OF ICE	VF 229
PRIVATEER 2 -THE DARKENING-	VF 349
PROJECT NOMAD	MF 199
QUAKE	VF 339
RALLY CHAMPIONSHIP	MF 299
RAMA	VF 329
RAVAGE D.C.X.	TEL
RAYMAN	VF 289
REALMS OF THE HAUNTING*	VF 349
REBEL ASSAULT 2	VF 359
RED ALERTE	VF 339
RED GHOST	VF 199
RESCUE AIR 911	MF 289
RIPPER	VF 299
RISE 2	MF 309
RISK	VF 319
ROAD RUSH - WIN -	MF 279
ROBERT E. LEE CIVIL WAR GENERAL	VF 309
ROYAL FLUSH PINBALL	249
S.T.O.R.M	VF 299
SAMPRAS EXTREME TENNIS*	VF 289
SCRABBLE	VF 369
SCORCHER PLANET	VF 319
SCREAMER	MF 249
SCREAMER 2	VF 259
SEA LEGENDS	VF 289
SECRET MISSIONS	VF 269



CD ROM PC

SENSIBLE GOLF	MF 259
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 97	TEL
SETTLERS II	VF 349
SETTLERS 2 MISSION DISC*	VF 149
SHANNARA	MF 299
SHATTERED STEEL	TEL
SHELLSHOCK	VF 279
SHERLOCK HOLMES 2	VF 309
SILENT HUNTER	VF 349
SILENT HUNTER -PATROL DISK-	TEL
SILENT STEEL	VF 299
SILENT THUNDER + EARTHSIEGE II	VF 309
SILMARILS HISTORY (10 JEUX)	VF 219
SIM TOWER	VF 329
SONIC -WIN 95-	MF 249
SPACE BUCKS + OUTPOST	VF 309
SPACE HULK II	MF 359
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	MF 299
S.P.Q.R.	TEL
SPUD	VF 249
SPYCRAFT	VF 349
STAR CONTROL 3	TEL
STARFLEET ACADEMY	TEL
STAR GENERAL	TEL
STARS DU FOOT 96 COMPIL. (8 JEUX)	MF 279
STEEL PANTHERS II*	VF 339
STING : ALL THIS TIME	MF 279
STREET RACER*	MF 279
STRIKER 96	MF 279
SUKHOI SU-27 FLANKER	VF 289
SUPER STREET FIGHTER II	MF 259
SWIV 3D	VF 299
SYNDICATE WARS	VF 329
TAKERU	TEL
TEAM F1	TEL
TEMPTATION COMPILATION	299
TERMINATOR SKYNET	TEL
TFX EF 2000 DATA TACTCOM	VF 145
TFX EF 2000 + TACTCOM	VF 249
TFX EF 2000 -WIN 95-	VF 299
THE 11TH HOUR	VF 299
THE DARK EYE	VF 349
THEME HOSPITAL	TEL
THIS MEANS WAR	VF 349
THORIN'S PASSAGE	VF 299
TIE FIGHTER COLLECTION	VF 229
TIME COMMANDO	VF 349
TIME GATE - LE SECRET DU TEMPLIER-	VF 239
TIMELAPSE	TEL
TOMB RAIDER	VF 299
TOONS TRUCK	VF 339
TOTAL MANIA - WIN -	MF 279
TOUCHE COULE	VF 319
TRACK ATTACK	VF 199
TRIVIAL PURSUIT	VF 289
ULTIMATE DOOM	MF 259
ULTRA PINBALL CREEP NIGHT	VF 279
UNE POUPEE PLEINE AUX AS	TEL
UNREAL	TEL
URBAN RUNNER	VF 349
US NAVY FIGHTER 97	VF 339
VERSAILLES -CRYO-	VF 359
VIKING CONQUEST	VF 289
VIRTUA FIGHTER -WIN 95-	MF 329
VIRTUA COP -WIN 95-	MF 319
VIRTUAL CHESS PLATINUM	VF 339
WAGES OF WAR	TEL
WARCRAFT II DATA	(VF OU MF) 169
WARCRAFT II DELUXE	VF 359
WAREGAME CONSTRUCTION SET 3	TEL
WARHAMMER -WIN 95-	VF 329
WAR WIND	TEL
WESTWOOD ANTHOLOGIE	VF 349
WING COMMANDER 4	VF 419
WIPE OUT	MF 239
WIZARDRY NEMESIS	MF 349
WHITE LINE COMP.	VF 269
WORMS L'INTEGRALE	VF 249
WORMS REINFORCEMENT DATA	VF 129
X-COM APOCALYPSE	TEL
XS	TEL
Z	VF 309
ZEPPELIN	299
ZIDANE FOOTBALL	VF 319
ZORK NEMESIS	VF 359
ZORRO	MF 199

... PC CD ROM Petits prix ...

1942 THE PACIFIC AIR WAR	MF 119
1944 ACROSS THE RHINE	MF 119
AIR POWER + TAPIS SOURIS	89
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	MF 79
ALONE IN THE DARK + SHADOW OF THE COMET	129
ARE YOU AFRAID OF THE DARK	169
ARMORED FIST	MF 109
ASSAULT RIGGS	MF 149
BENEATH A STEEL SKY	VF 99
BIOFORGE	VF 109
BITMAP BROTHERS COMPILATION	MF 99
BOBBY FISHER TEACHES CHESS	MF 109
BUREAU 13	129



CD ROM PC PETITS PRIX

CANNON FODDER II	VF 109
CARTON ROUGE -COUPE DU MONDE-	VF 99
CIVILIZATION	VF 109
COLONIZATION	VF 109
COMANCHE	VF 109
CREATURE SHOCK	VF 109
CRITICAL PATH	129
CYBERIA	MF 99
DARK FORCES	VF 149
DAY OF THE TENTACLE	VF 109
DAWN PATROL	MF 109
DELTA V	MF 99
DIGGERS	99
DOGZ OU CATZ	VF 99
DRACULA UNLEASHED	149
DRAGON LORE	VF 109
DREAMWEB	MF 89
DUNE	VF 129
DUNE II	VF 129
DUNGEON MASTER II	VF 99
EUROPEAN CHALLENGE KICK OFF 3	VF 99
F-14 FLEET DEFENDER	MF 119
F-15 STRIKE EAGLE 3	MF 119
FADE TO BLACK	VF 109
FIELDS OF GLORY	VF 109
FIFA INTERN. SOCCER	MF 109
FLIGHT LIGHT	MF 119
FLIGHT SIM TOOL KIT	119
FORMULA 1 GRAND PRIX	MF 179
FULL THROTTLE	VF 149
GABRIEL KNIGHT	VF 99
GENESIA	VF 129
GOBLINS 3	VF 99
GOLDEN 10 COMPILATION	MF 169
GUILTY	VF 129
GUNSHIP 2000	MF 179
HEIMDALL II	VF 109
HELLFIRE ZONE	MF 119
HEROES OF MIGHT & MAGIC	VF 109
HI-OCTANE	MF 99
INDIANA JONES 4	VF 109
INHERIT THE EARTH	89
INNOCENT UNTIL CAUGHT	VF 99
JEWELS OF THE ORACLE	VF 109
JOURNEYMAN PROJECT TURBO -WIN-	89
JUMP RAVEN	MF 99
KING'S QUEST 6	MF 99
KING QUEST 7	VF 99
KYRANDIA III	VF 109
LABYRINTH OF TIME	MF 99
LANDS OF LORE	VF 109
LAST DYNASTY	VF 99
LEISURE SUIT LARRY 6	VF 99
L'ENIGME DE MAITRE LU	VF 99
LINKS 386	MF 99
LITTLE BIG AVENTURE	VF 109
LOST EDEN	VF 109
LOST IN TIME 1 + 2	VF 99
MACHIAVELLI THE PRINCE	MF 149
MAGIC CARPET PLUS	VF 199
MANIC KARTS	VF 179
MASTER OF MAGIC	VF 109
MEGARACE	MF 99
MIG-29 + GUNSHIP	MF 59
MONKEY ISLAND 2	VF 109
NASCAR RACING + TRACK	MF 109
NAVY STRIKE	MF 109
NHL HOCKEY	MF 99
NHL HOCKEY 95	MF 109
NOVASTORM + 2 JEUX	MF 99
PACIFIC ISLAND	MF 99
PINBALL 3D VCR	MF 99
PINBALL MANIA -WIN-	MF 179
PIRATES GOLD	VF 109
PITFALL -WIN-	VF 99
PLAYER MANAGER II	VF 109
POWER DRIVE	MF 149
PRIMAL RAGE	MF 159
PRINCE OF PERSIA	MF 99
PSYCHIC DETECTIVE	MF 169
PSYCHOTRON	MF 69
QUEST & FUN	MF 99
RAILROAD TYCOON DELUXE	MF 109
RAPTOR	MF 99
REBEL ASSAULT	89
RENEGADE	MF 99
RETRIBUTION	MF 59
RISE OF THE TRIADS	MF 99
ROBINSON'S REQUIEM	VF 99
SAM & MAX	VF 109
SECRET WEAPONS OF THE GERMAN LW	MF 109
SKOCKWAVE ASSAULT -WIN 95-	MF 109
SIM CITY ENHANCED	VF 79
SLIPSTREAM 5000	VF 149
SPACE QUEST 6	VF 99
SPACESHIP WARLOCK	MF 99
STARDUST SUPER EDITION	MF 99
STAR TREK : JUGEMENT RITES	VF 109
STRIKE COMMANDER	VF 99
SUPERSKI PRO	MF 109
SYNDICATE PLUS	VF 109
TERMINAL VELOCITY	MF 99

CD ROM PC PETITS PRIX

TERRA NOVA	VF 149
TFX EF 2000	VF 199
THE 7TH GUEST	MF 109
THE HIVE -WIN 95-	MF 99
THE HORDE	99
THEME PARK	VF 109
THE ORION CONSPIRACY	VF 129
THE RAVEN PROJECT + TAPIS SOURIS	89
TILT	MF 109
TRACER	MF 199
TRANSPORT TYCOON + WORLD EDITOR	VF 109
UFO	VF 109
UNDER A KILLING MOON	VF 99
UNIVERSE	MF 99
US NAVY FIGHTER	VF 109
VIRTUAL KARTS	VF 109
WARCRAFT	MF 99
WARRIORS	VF 99
WETLANDS	MF 99
WING COMMANDER 1	MF 119
WING COMMANDER 3	VF 149
WITCHAVEN II	MF 99
WOLFPACK	MF 109
X-WING COLLECTOR	MF 149
YAHTZEE	VF 179
ZEPHYR	MF 69
ZONE RAIDERS	MF 139
ZOOP	MF 139

AMIGA

DEMANDEZ LA LISTE DES DERNIERS JEUX AMIGA !!!

PC CD ROM CHARME

Réservé aux Adultes

ANGIE, INFIRMIERE DE NUIT PC-MAC	VF 229
ASIE INTERDITE PC CD MAC	VF 269
BAD GIRLS PC-CD	169
BETTY PAGE PC-MAC	VF 269
CLUB SEX PARTNERS PC-MAC	MF 249
CYBER XPERIENCE PC-CD MAC	MF 339
CYBERIX PC-CD MAC	VF 329
DAYDREAMS PC-MAC	MF 199
DEBORAH MANGA PC-MAC	MF 309
DIVA X-REBECCA-	MF 269
DRAGHIXA INTERACTIVE	329
FANTASCENES VOL. 1 PC-MAC	269
FRANKENSEX PC-MAC	VF 159
INTERVIEW DE PAULINE	VF 299
LATEX : THE GAME PC-CD MAC	MF 289
LA VILLA PC-MAC	VF 299
L'ECOLE DE LAETITIA -WIN-	VF 269
LE PARFUM DE MATHILDE	MF 269
LIBIDO MANGA	MF 219
LOLO FERRARI CD PC-MAC	VF 229
MAD PARADOX	MF 199
MANGA TITS PC-WIN- MAC	249
NIGHT WATCH INTERACTIVE 3	MF 249
NIPPON OBSESSIONS 3 PC-MAC	MF 229
NIPPON OBSESSIONS HOT GUIDE	MF 59
PASSEPORT X ... BUDAPEST	VF 249
PORNO POKER	MF 259
PRIVATE INVESTIGATOR PC-WIN	VF 329
PRIVATE PLEASURE PARK 2	MF 289
PORNMANIA	VF 279
TABATHA VS DRAGHIXA PC-MAC	VF 329
VIRTUAL VALERIE 2	MF 289
ZARA WHITE DBLE XPERIENCE PC-MAC	VF 339
ZARA WHITE -TEMPLE DE L'AMOUR-	VF 299

EDUCATIFS ET CULTURELS

ATLAS DE L'EUROPE CD PC	299
CINEMANIA 95 CD PC	399
DICT. HACHETTE MULTIMEDIA CD PC	649
DIVINATION CD PC MAC	249
FRANCOIS MITTERAND 1916-96 CD PC	239
GRAND MUSEES D'EUROPE VOL. 2	299
LES FABLES DE LA FONTAINE CD PC MAC	319

ACCESSOIRES & MULTIMEDIA PC

VOLANT GRAND PRIX -THRUSTMASTER-	729
MICROSOFT SIDEWINDER GAMEPAD	279
MICROSOFT SIDEWINDER 3D PRO	419
GRAVIS JOYSTICK IBM PRO	259
GRAVIS ELIMINATOR GAME CARD IBM PC	199
GRAVIS FLICHTSTICK PHOENIX	799
MANETTE FLIGHT CONTROL PC	569
MANETTE DE GAZ WEAPON CONTROL PC	899
VOLANT FORMULA T2-THRUSTMASTER-	1149
VOLANT FORMULA T2+ F1GRAND PRIX II	VF 1399
ACM GAME CARD THRUSTMASTER	279
XL ACTION CONTROLEUR -THRUSTMASTER-	239

MF = MANUEL EN FRANCAIS - VF = VERSION EN FRANCAIS
* LOGICIEL PAS ENCORE DISPONIBLE A LA DATE D'IMPRESSION

RCS PONTOISE B 393 461 082

En cas d'article défectueux, échange immédiat. Ces prix s'entendent dans la limite des stocks disponibles et susceptibles de modifications. Tous les prix sont indiqués T.T.C.

BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cedex

Titres	Qte	Prix	Montant
VOTRE MATERIEL DE JEUX :		Port 31 F	
		Total	

FRAIS DE PORT — France : 31 F ⟶ Livraison 24/48 h
DOM + CEE + Suisse : 69 F TOM : 99 F (paiement de l'étranger seulement par Euro-chèque ou mandat international)

Pour toute commande au-delà de 800F PORT GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)

*Ou commande sur papier libre

Commandez* par téléphone 01 39 87 09 90 ou fax 01 39 85 88 80

OUI Cochez si vous êtes présent à cette adresse tous les jours entre 8 h et 12 h → pour livraison en 24 h par Jet Services

Nom...
Adresse...
......................................Tél :.............................
Code postal......................Ville ....

❑ Je certifie être majeur (signature obligatoire pour l'achat de CD ROM Charme)

Règlement :

❑ Je joins un mandat lettre ou chèque (paiement de l'étranger seulement par Euro-chèque ou mandat international)
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en rajoutant 35F au frais de port) pour frais de contre remboursement
❑ Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE N° I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I

Date d'expiration :......./....... Signature obligatoire.............................

■ HYPERBLADE ■ MACHINE PC CD ROM ■ CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 90
■ EDITEUR ACTIVISION ■ DEVELOPPEUR WIZBANG ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NOMBRE DE JOUEURS 1 À 4

Venez les copains, on va se marrer ! Ce s'ra un peu comme du rollerball, sauf qu'on s'foutra sur la gueule sur une patinoire avec des épées.

STOP SURARMEMENT NOW!





Hyperblade

Sport futuriste - Tous joueurs - PC CD Rom



▲ Tout au fond, la cage des buts adverses. Reste plus maintenant qu'à flinguer le goal.

EN DEUX MOTS

Ce jeu de sport futuriste librement inspiré de Rollerball n'a d'intérêt qu'à la condition de posséder entre deux et quatre Pentium (minimum 90) en réseau, et équipés de cartes accélératrices 3D. Halte à la course à l'armement !





REMARQUE

Les photos de ce test ont été prises sans carte 3D. Pour voir ce que donne graphiquement Hyperblade en version accélérée, reportez-vous au dossier sur les cartes accélératrices 3D, et vous verrez, le jeu est méconnaissable.

J'entrais dans le "drome" avec un mauvais pressentiment. Petit déjà, j'étais pas bagarreur. J'avais un Tan's dans le dos, des lunettes et un appareil dentaire, bref j'étais même plutôt du genre à me faire casser la gueule régulièrement. Alors je me demandais ce que je foutais là, arnaché comme un gladiateur, une épée à la main, les pieds chaussés de patins à glace alors que je ne sais même pas tenir sur des patins. La foule hurla, un ballon vola dans les airs et mes adversaire foncèrent dessus. Par réflexe je fis de même et dans un éclair de lucidité je réalisai enfin ce que j'étais venu faire :

Me faire péter la gueule...

Hyperblade, c'est une adaptation assez libre du film (et du bouquin) *Roller Ball* en jeu vidéo. L'objectif du jeu est de marquer des buts dans le camp adverse, mais pour gagner, il faut se battre à coups d'épée, de missiles, larguer des mines, éviter des pièges laser ou des tourniquets faits de lames de rasoir... C'est un peu gore, mais traité avec pas mal d'humour. Ludiquement parlant, tout cela n'est pas nouveau. On se souviendra avec nostalgie de Speedball par exemple. Par contre, techniquement c'est une petite révolution.

Il fallait quelqu'un pour essuyer les plâtres, et c'est Activision qui s'y est collé ; voici le premier jeu utilisant la technologie Direct3D, appliquée spécifiquement à toutes les cartes accélératrices du marché. Au menu de départ, ça se configure exactement comme pour une carte son. Et alors là, oui, Hyperblade est un magnifique jeu 3D texturé, rapide et fluide, mais à condition bien sûr de posséder un Pentium (minimum 90) et une carte accélératrice 3D.

... d'accord, mais en 3D

Donc c'est beau. Super. C'est novateur. Chouette ! Mais est-ce un bon jeu ? Quand on joue seul, c'est pas passionnant. On finit assez vite par tourner en rond autour de deux tactiques gagnantes. C'est lassant, peu enthousiasmant. Mais joué en réseau (il n'y a pas d'option modem), alors là le jeu prend toute sa valeur. La violence et la vitesse prennent tout leur sens, et le jeu devient très défoulant. La conclusion est donc assez frustrante : oui, Hyperblade est un assez bon jeu, à condition de disposer de deux à quatre Pentium 90 accélérés 3D, et d'un réseau, autant dire 15 plaques de matos. Les millionnaires vont s'éclater. Remarquez, ils n'ont pas attendu Hyperblade pour le faire...

Monsieur pomme de terre



▲ Tout en haut de l'arène en forme de "U", ces rampes permettent de prendre de l'élan.

+ Le premier jeu à proposer un setup pour cartes 3D
+ Marrant en réseau, étonnant et rapide pour un jeu Windows
− Halte à la course à l'armement
− Le jeu solo est vite rasoir



Attention, nouvelle notation



LA SECURITE DE VOS COMMANDES
ENVOI UNIQUEMENT EN CONTRE REMBOURSEMENT
LIVRAISON 24/48 H



JEUX PC - CD ROM Version française

11TH HOUR	269 F
ABSOLUTE ZERO	269 F
ABUSE	269 F
1944 ACROSS THE RHINE	279 F
ADIDAS POWER SOCCER	339 F
AFTERLIFE	329 F
AFTERSHOCK	199 F
AH 64 LONGBOW	329 F
ALBION	329 F
ALIEN TRILOGY	285 F
AMOK	299 F
AREA 51	329 F
ARCHIMEDIAN DYNASTY	259 F
ASCENDANCY	319 F
ASSAULT RIGGS	279 F
ASSAULT RIGS 97	299 F
ATF	319 F
BAD MOJO	299 F
BAKU BAKU	239 F
BALDIES	329 F
1944 LA BATAILLE DES ARDENNES	319 F
BEDLAM	269 F
BIG RED RACING	289 F
BLAM ! MACHINEHEAD	319 F
CAESAR 2	285 F
CHRONICLE OF THE SWORD	309 F
CHRONOMASTER	259 F
CIVIL WAR	299 F
CIVILISATION NETWORK	285 F
CIVILISATION 2	309 F
CLANDESTINY	269 F
CLUEDO	299 F
COLONIZATION	315 F
COMMAND & CONQUER	299 F
COMMAND & CONQUER COVERT OPERATION	119 F
COMMAND & CONQUER RED ALERT	329 F
COMPIL FLIGHT SIMULATOR	249 F
CONQUEROR	279 F
CONQUEST OF THE NEW WORLD	309 F
CRUSADER	319 F
CYBERIA 2	309 F
CYBERMAGE	299 F
D	269 F
DAGERFALL	329 F
DAYTONA USA	319 F
DEADELUS ENCOUNTER	99 F
DEADLINE	309 F
DEATH RALLY	139 F
DESCENT 2	309 F
DESTRUCTION DERBY	285 F
DESTRUCTION DERBY 2	339 F
DIABLO	329 F
DIE HARD TRILOGY	289 F
DISCWORLD 2	329 F
DOWN IN THE DUMPS	289 F
DUKE NUKEM 3D	269 F
DUNGEON KEEPER	319 F
EARTHSIEGE 2	279 F
EARTHWORM JIM 1+2	269 F
EF 2000	295 F
ESPN EXTREME SPORTS	249 F
ESTATICA 2	329 F
EURO 96	285 F
F1 GRAND PRIX 2	299 F
F22 LIGHTNING	299 F
FABLE	329 F
FADE TO BLACK	289 F
FANTASY GENERAL	299 F
FAST ATTACK	249 F
FIFA 96	295 F
FIFA 97	299 F
FLIGHT UNLIMITED	269 F
FINAL DOOM	289 F
FORMULA ONE	329 F
FRAGILE ALLEGIANCE	259 F
FSFX	249 F
GABRIEL KNIGHT 2	329 F
GENDER WARS	269 F
GENE MACHINE	299 F
GENE WAR	349 F
GRID RUN	289 F
HARDLINE	309 F
HARVESTER	329 F
HERETIC SHADOWS OF SERPENT	269 F
HEXEN: DEATHKINGS...	169 F
HULK 2	279 F
I HAVE NO MOUTH	319 F
IRON & BLOOD	299 F
JETFIGHTER 3	339 F
KICK OFF 96	279 F
KINGDOM O MAGIC	339 F
KRAZY IVAN	329 F
LA CITE DES ENFANTS PERDUS	329 F
LANDS OF LORD 2	299 F
L'ENTRAINEUR	265 F
L'ENTRAINEUR 97	129 F
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	329 F
LES GUIGNOLS DE L'INFO 2	349 F
LIGHTHOUSE	309 F
LINKS PELICAN HILL	179 F
LOST EDEN	349 F
MAGIC	329 F
MAGIC THE GATHERING	299 F
MANIC KART	155 F
MEGARACE 2	309 F
MECHWARRIORS 2	329 F
MONOPOLY	259 F
MORTAL KOMBAT COMBO	309 F

MYST	329 F
NASCAR 2	299 F
NBA HANG TIME	299 F
NBA LIVE 96	299 F
NBA LIVE 97	289 F
NEED FOR SPEED	299 F
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	319 F
NHL 97	289 F
NHL HOCKEY 96	309 F
NORMALITY	299 F
NUKE IT	169 F
OLYMPIC GAMES	269 F
OLYMPIC SOCCER	269 F
OPEN ICE	269 F
OTHELLO	199 F
PANDORA DIRECTIVE	329 F
PANZER GENERAL 2	305 F
PAWS	229 F
PGA EUROPEAN TOUR	299 F
PGA TOUR GOLF 96	299 F
PGA TOUR GOLF 97	289 F
PHANTASMAGORIA	319 F
PHANTASMAGORIA 2	299 F
POLICE QUEST SWAT	299 F
POWER F1	269 F
PRAY FOR DEATH	329 F
PRIVATEER 2 : THE DARKENING	299 F
PRO PINBALL: THE WEB	265 F
PUTTY SQUAD	299 F
QUAKE	299 F
RAMA	299 F
RAYMAN	255 F
RE-LOADED	299 F
REALMS OF THE HAUNTINGS	339 F
RISE&RULES OF ANCIENT EMPIRE	299 F
RISK	299 F
ROAD RASH	309 F
SCORCHER	299 F
SCREAMER 2	249 F
SETTLERS 2	309 F
SHELLSHOCK	269 F
SHERLOCK HOLMES	309 F
SHIRATTI COMMANDER	269 F
SHIVERS	279 F
SHOCKWAVE ASSAULT (WIN 95)	289 F
SILENT HUNTER	309 F
SILENT THUNDER (WIN 95)	279 F
SIM CITY 2000 COLLECTION	329 F
SIM CITY 2000 RESEAU	299 F
SIM COPTER	299 F
SIM ISLE	329 F
SONIC	249 F
SPACE HULK VOTBA (WIN 95)	299 F
SPEED HASTE	209 F
SPEED RAGE	269 F
SPQR	319 F
SPYCRAFT	289 F
STARCRAFT	349 F
STARFIGHTER 3000	269 F
START RACER	329 F
STEEL PANTHER	289 F
STEEL PANTHER 2	309 F
STORM	299 F
SUKHOI 27	259 F
SWIV	269 F
SYNDICATE WARS	339 F
TACTCOM EF 2000 DATA DISC	199 F
TEAM F1	269 F
TERMINATOR FUTURE SHOCK	279 F
TERRANOVA	289 F
THE CROW	299 F
THE DIG	289 F
THE GENE MACHINE	299 F
THE LAST BLITZKRIEG	339 F
THEME HOSPITAL	299 F
THIS MEANS WAR	289 F
THUNDERHAWK 2	265 F
TIME COMMANDO	299 F
TOMB RAIDER	299 F
TOONSTRUCK	299 F
TORRIN'S PASSAGE	289 F
TOTAL MANIA	319 F
TOUCHE COULE	299 F
TRIVIAL PURSUIT	259 F
TUNNEL B1	299 F
URBAN RUNNER	309 F
USNF 97	299 F
VIKING CONQUEST	349 F
VIRTUA COP	319 F
VIRTUA FIGHTER	279 F
VIRTUAL KART	249 F
VODOO LOUNGE	239 F
WARCRAFT 2	309 F
WARCRAFT 2 SCENARY DISC VO	159 F
WARCRAFT 2 SCENARY DISC VF	159 F
WARHAMMER VO	219 F
WESTWOOD ANTHOLOGY	309 F
WING COMMANDER IV	349 F
WIPE OUT 2097	329 F
WITCHAVEN 2	215 F
WIZARDRY NEMESIS	299 F
WORLD RALLY FEVER	159 F
WRECKING CREW	299 F
YAHTZEE	199 F
Z	269 F
ZIDANE FOOTBALL	289 F
ZORC NEMESIS	329 F

CD ROM petits prix

ALIEN CARNAGE	79 F
BLACKSTONE PLANET STRIKE	79 F
CIVILISATION 1	149 F
CREATURE SHOCK	99 F
DAYS OF THE TENTACLES	99 F
F1 GRAND PRIX 1	139 F
F15 STRIKE EAGLE 2	79 F
F19 STEALTH FIGHTER	79 F
HOCUS POCUS	79 F
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	79 F
KING QUEST V	79 F
LEISURE SUIT LARRY 1	79 F
LINKS GOLF	79 F
M1 TANK PLATOON	79 F
MANCHESTER UNITED	79 F
MASTER OF MAGIC	139 F
PIRATES	79 F
RAPTOR	79 F
RED BARON	79 F
SABRE TEAM	79 F
STAR TRECK 25TH	99 F
STREETFIGHTER 2	79 F
WACKY WHEELS	79 F
INDYCAR RACING	79 F
NASCAR	79 F

POUR COMMANDER

PAR TELEPHONE
03 29 51 68 74

PAR COURIER
EURO DEAL
46, Avenue du Général de Gaulle
88110 RAON-L'ETAPE

Prix valables 1 mois sauf erreur d'impression

Bon de commande à expédier à EURO DEAL
46, avenue du Géneral de Gaulle 88110 RAON-L'ETAPE (SANS REGLEMENT)

Nom :.................................... Prénom :....................................

Adresse :....................................

Code Postal :.................................... Ville....................................

Tél :(Mention Obligatoire).................................... Pays :....................................

Références	Prix
CONTRE REMBOURSEMENT CHEQUES OU ESPECES **Port :**	49 F
Total :	

■ CONFIGURATION MINIMUM POWERPC 601/66MHZ, CD 2X, 8 MO RAM, 1 MO DISQUE, ÉCRAN 13" EN 256C. OPTIMISÉ POWERMAC.
■ EDITEUR MACPLAY ■ DEVELOPPEUR BLIZZARD ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VO ■ NBRE DE JOUEUR 1





Il y eut Prince of Persia, puis Flashback. Amateur de jeux de plates-formes, voici maintenant Blackthorne.

Blackthorne

Plates-formes - Tous joueurs - MAC CD Rom

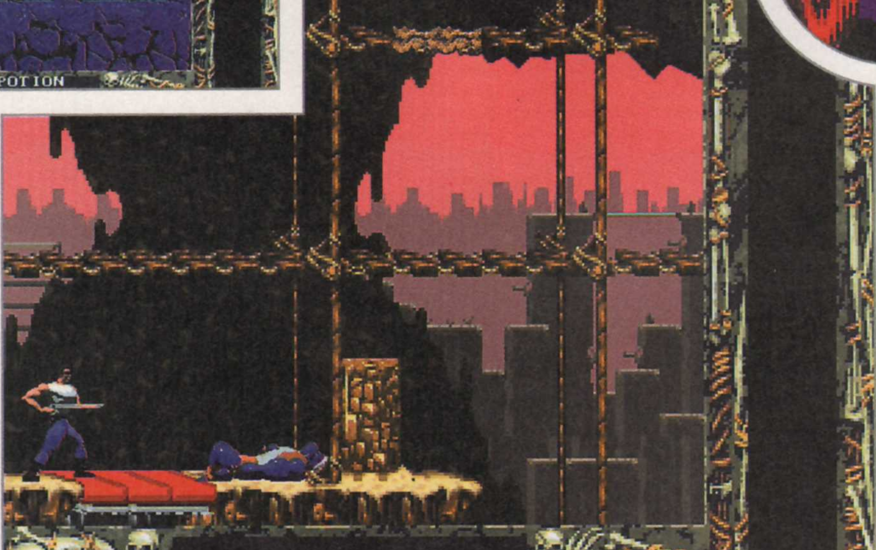
▼ Qui est donc cette belle amazone ?



EN DEUX MOTS
Sans être particulièrement novateur, Blackthorne est un bon jeu où la patience et la précision sont finalement plus importantes que la rapidité. On en redemande.

Tout a commencé dans le monde de Tuul, il y a quelques centaines d'années, alors qu'une seule race peuplait la planète. Ce monde était dirigé par le grand prêtre, et cela de père en fils. Jusqu'au jour où le prêtre ne trouva rien de mieux que d'avoir des jumeaux ! Pour trouver le futur successeur, le père et ses deux enfants partirent dans le désert. Ce fut fatal pour le paternel, qui se transforma en deux gemmes : une lumineuse (Lightstone) et une sombre (Darkstone). Chacun des enfants créa son royaume. Les partisans de la Darkstone, dirigés par Sarlac, eurent des soucis, et s'en prirent donc aux autres qu'ils forcèrent à travailler dans les mines de Xandralite, métal précieux, en tout cas pour là-bas. Entre-temps, le capitaine Kyle Blackthorne, sur le point de passer en cour martiale dans un monde bien plus contemporain, parvint à s'échapper de sa base et s'en alla rejoindre ses amis. Et devinez qui étaient ses amis ? Gagné, ceux de la Lighstone. Sera-t-il l'élu qui délivrera ce peuple ? Pourquoi fait-il tout ces rêves étranges ?





Vous commencez donc le jeu dans les mines. Armé d'un simple fusil, mais bien entraîné à toute les formes de combats, vous allez commencer à affronter les hommes de Sarlac. La manipulation du personnage est relativement simple, et les mouvements ne sont pas sans rappeler ceux du Conrad de Flashback. Vous pouvez ainsi grimper, courir, rouler... Seule différence, vous pouvez vous protéger en vous plaquant au mur : en fait, c'est le seul moyen de ne pas vous faire massacrer. Évidemment, vos ennemis ont la même tactique, et c'est à vous d'être plus agile. Vous trouverez des objets à ramasser tout au long de votre progression. Encore une similitude par rapport à Flashback : lorsque vous passez sur l'objet, il apparaît en bas de l'écran et vous devez vous agenouiller pour le prendre. Vous trouverez ainsi des bombes, des clés, des potions de vie...Vous allez également rencontrer des personnages qui vous donneront des indications, d'autres objets, ou qui vous souhaiteront simplement bon courage. La progression est bien dosée, votre armement et votre endurance s'accroîtront au fur et à mesure que la difficulté augmentera. Si la maniabilité au clavier est bonne, un GamePad est idéal pour ce type de jeu. Les bruitages sont corrects, mais la musique, au format Audio CD, est très vite lassante. Plusieurs types d'affichage sont proposés : 640x480, 320x240 doubles pixels, et 320x240. À signaler enfin un niveau Practice où vous apprendrez petit à petit à manœuvrer votre personnage et à utiliser quelques objets bien utiles.

Tibérius

- + On finit toujours par trouver son chemin
- + Le mode Practice, la bonne progression du jeu
- − Un seul niveau de difficulté ; de plus, c'est un peu court
- − Décors peu variés et séquences intermédiaires laides

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
88	70	82

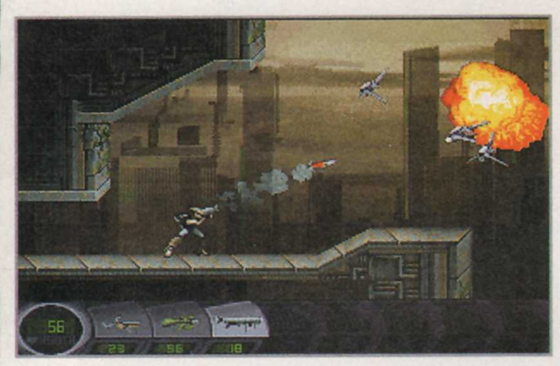
ATTENTION : NOUVELLE NOTATION



■ CONFIG MINI 68040, CD 2X, 6 MO RAM, 15 MO DISQUE, OPTIMISÉ POWERMAC. ■ EDITEUR BUNGIE ■ DEVELLOPEUR BUNGIE ÉTATS-UNIS
■ TEXTE ET VOIX VO ■ NBRE DE JOUEURS 1/8

Abuse

Arcade - Tous joueur - Mac CD Rom





◀ Diriger le personnage au clavier et viser et tirer à l'aide de la souris, c'est pas facile.

EN DEUX MOTS

D'un maniement pas très aisé, Abuse vaut par son côté défouloir. D'autant plus qu'il est possible de jouer en réseau et de créer ses propres tableaux à l'aide de l'éditeur intégré.

Vous êtes dans une prison où se déclare une infection et vous devez vous en échapper. L'histoire est simple, tout comme le jeu d'ailleurs puisqu'il s'agit d'un jeu d'arcade des plus classiques. Les créateurs ont visiblement été inspirés par *Alien* : les monstres que vous allez rencontrer semblent tout droit sortis de ce film. En plus, vous rencontrerez de nombreux obstacles. Heureusement, votre armement deviendra relativement puissant (attention à économiser certaines armes particulièrement puissantes !). Le graphisme a été amélioré pour le Mac, et vous disposerez de plusieurs résolutions d'écran. Les bruitages sont assez angoissants (des cris d'aliens !). Par contre, la manipulation n'est pas très simple : vous déplacez votre personnage à l'aide de quatre touches, mais vous visez et tirez à la souris ! Sans compter que l'utilisation des armes et des fonctions spéciales demande trois touches supplémentaires, il vous faudra beaucoup de mains (ou de dextérité) pour arriver à manœuvrer. Il est possible de jouer en réseau jusqu'à huit. Les niveaux ne sont pas très variés, mais un éditeur a été intégré. Il n'est pas vraiment simple à utiliser, mais vous permettra de réaliser vos propres tableaux.



Tibérius.

- + L'éditeur de niveaux inclus
- + L'ambiance sonore (cris angoissants)
- − Manipulation difficile (clavier + souris)
- − Un peu répétitif



ATTENTION : NOUVELLE NOTATION

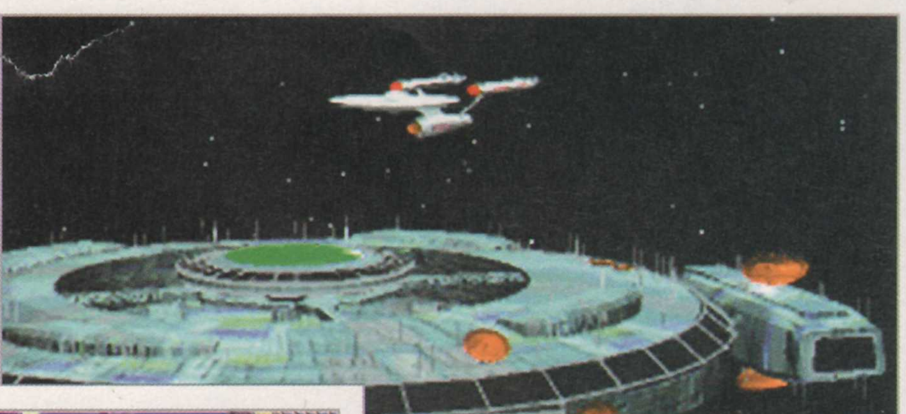
MACHINE MAC CD ROM ■ CONFIG MINI 68040 CD 2X 25 MO DUR 4 MO RAM ÉCRAN 13" 256C OPTIMISÉ POWER PC
■ EDITEUR MACPLAY ■ DEVELOPPEUR MACPLAY ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VO ■ NBRE DE JOUEUR 1

Après "Le 25ème Anniversaire" sorti il y a bien longtemps, nous avons enfin droit à une suite : "Judgment Rites". Bienvenue à bord, Capitaine James - Tiberius - Kirk...

Star Trek
Judgment Rites

Aventure - Tous joueurs - Mac CD Rom







EN DEUX MOTS

Les scénarios originaux, les vraies voix des acteurs, ainsi que le respect de la série, font de ce jeu une bonne adaptation, même si le graphisme est moyen.

Vous voici donc sur l'USS Enterprise, prêts à repartir au fin fond de l'univers afin de découvrir de nouveaux horizons. Huit épisodes inédits constituent ce jeu. Vous allez ainsi aider Kirk à se débarrasser d'un savant fou qui, pour se venger de la Fédération, a l'intention de détruire la Terre. Vous vous retrouverez sur un monde en pleine Seconde Guerre mondiale, où de nombreux détails vous feront comprendre que tout cela n'est pas réel... Bref, de quoi ravir les trekkies. Le système de jeu est identique à celui du "25e Anniversaire" : vous êtes à bord du vaisseau et pouvez dialoguer avec l'équipage. Vous aurez parfois à effectuer un petit combat spatial. Mais si vous ne voulez pas entendre Scotty râler pour son vaisseau, il est possible de désactiver les scènes d'arcade, qui de toute façon n'apportent pas vraiment grand-chose au jeu. Ensuite vient la partie jeu d'aventure proprement dit. Vous vous téléportez donc sur les planètes ou les bases spatiales. En général, Spock et McCoy vous accompagneront, ainsi qu'un homme de la sécurité. Une fois le problème résolu, de retour à bord de l'Enterprise, la Fédération vous donnera des indications sur la façon dont vous avez accompli votre mission. Il est donc possible de terminer chaque scénario différemment, mais de manière plus ou moins réussie.

Graphiquement, il n'y a eu aucune amélioration (toujours du 320 x 200), hormis le lissage des images et l'ajout de quelques scènes cinématiques du plus bel effet. Il est donc toujours aussi difficile de reconnaître les oreilles de Spock, un comble ! Par contre - et là le jeu prend tout son intérêt - les scénarios sont très proches de la série originale. Les chamailleries de Spock et de McCoy sont toujours aussi amusantes. On a vraiment l'impression de regarder un épisode à la télé (c'est diffusé actuellement sur Canal Jimmy, mais moi, j'ai pas Jimmy...). Et pour être encore plus réalistes, les bruitages sont aussi ceux de la série, ainsi que... les voix des acteurs. Oui, c'est bien Shatner, Nimoy et autre Kelley qui parlent ! Les amateurs apprécieront. Mais ce n'est pas tout : il s'agit d'une édition spéciale, et vous découvrirez un second CD, baptisé Collector's Disc, qui contient une interview de Roddenderry (le créateur de la série, décédé depuis), le making off du jeu, commenté par Spock, euh, Nimoy, une interview du sus-nommé, et la biographie des acteurs. Et, pour finir, vous aurez également le pin's du jeu, que vous pourrez arborer fièrement (je l'ai fait, mais à Joystick ils se sont tous moqués de moi). Bref, de quoi combler les fans.

Tibérius

- + Le respect de la série originale
- + Les voix originales
- + Les bruitages originaux
- + Le CD Collector et le pin's
- − Les combats peu intéressants
- − Le graphisme peu précis



ATTENTION : NOUVELLE NOTATION

TEXTES ET VOIX EN FRANÇAIS, SEUL OU EN RÉSEAU ■ DÉVELOPPEUR PROBE ANGLETERRE ■ EDITEUR ACCLAIM
■ CONFIG MINI 486DX2/66





Alien Trilogy

Doom-like - Grand public - PC CD Rom



EN DEUX MOTS

Un Doom-like hérité de la PlayStation. Mais à nous, on ne nous le fait plus ce coup du Doom-like, on en a déjà plein les placards. L'ambiance graphique est réussie, mais le jeu trahit l'univers. Et surtout, les missions sont parfaitement rasoir.

Non content d'être un Doom-like de plus, Alien Trilogy n'offre vraiment pas grand-chose de nouveau, si ce n'est que les missions sont scénarisées : il faut allumer tel bouton, récupérer tels objets. C'est lourdingue. La carte est mal fichue et n'indique pas les points cardinaux. On est tout le temps paumé. Les niveaux sont faits pour qu'on tourne en rond, avec des portes qui ne s'ouvrent que dans un sens pour nous obliger à nous taper des détours en permanence. On ne peut sauvegarder qu'entre les missions... Tout ça sent la durée de vie rallongée artificiellement et ce n'est pas le mode réseau qui rattrapera l'ensemble. L'interface, héritée de la PlayStation est peu ergonomique. Il n'y a que six armes, pas originales, et peu de monstres différents. L'ambiance graphique est réussie, mais les Aliens tombent comme des mouches. Du coup, on en a pas peur du tout. Ripley s'avale des centaines de "face-huggers" sans broncher. À la fin du jeu, elle doit avoir autant d'œufs dans le bide qu'un esturgeon, mais ça n'a pas l'air de la déranger. Ridicule !

Pomme de Terre



- \+ Ambiance graphique réussie
- − Missions pénibles
- − Durée de vie rallongée artificiellement
- − Trahison de l'esprit du film

TECHN. 50 DESIGN 75 INTERET 59

ATTENTION : NOUVELLE NOTATION

■ EDITEUR SILMARIS ■ DÉVELOPPEUR MERIT STUDIO, ANGLETERRE
■ TEXTES ET VOIX EN FRANÇAIS, 1 JOUEUR ■ CONFIG MINI 486DX2

Bud Tucker in Double Trouble

Aventure - Tous joueurs - PC CD -Rom



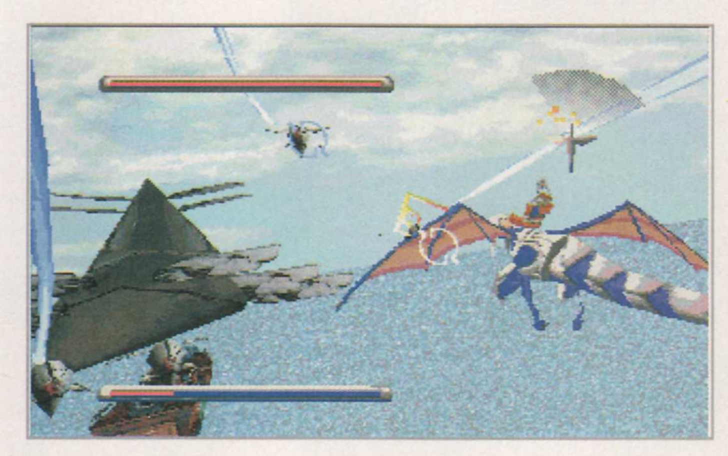
Scénario ultra-classique : un savant est kidnappé et son invention volée par un fou furieux désireux de devenir le maître du monde. Le héros, Bud, est le pizzaïolo ami du savant. Le but du jeu est de délivrer le professeur et d'empêcher le fou de nuire. La progression s'effectue par découverte d'indices, association d'objets et surtout principalement par dialogue avec les différents personnages. Le jeu, à l'origine en anglais, a été totalement doublé en français, sous-titres compris. Les dialogues ne sont pas dénués d'humour. Ils sont en majorité bien interprétés. Mais de temps en temps, ils disparaissent. Il faut alors recharger une partie sauvegardée pour les avoir à nouveau. De plus, des traductions ont été oubliées : au milieu des sous-titres français, se glissent des phrases anglaises.

TECHN.  41 DESIGN  55 INTERET  53

■ DÉVELOPPEUR SEGA JAPON ■ CONFIG MINI PENTIUM 90
■ EDITEUR SEGA ■ CONF. MINI PENTIUM 90 ■ TEXTES ET VOIX FRANÇAIS 1 JOUEUR

Panzer Dragon

Shoot-them-up - Tous joueurs - PC CD-Rom



Un magnifique shoot-them-up très spectaculaire, mais malheureusement très court et qui se finit en quelques heures... Panzer Dragoon était un titre phare sur Saturn, une démonstration de la puissance technique de cette console. Sorti pour PC en mai 96 sous un format spécifique à la carte Diamond Edge 3D (testé dans le n° 70 de Joystisk), le revoici, codé cette fois-ci pour windows 95. C'est toujours aussi beau, envoûtant, bien que ce soit en VGA, mais c'est toujours aussi court, et c'est toujours un bête shoot-them-up. Un beau voyage à dos de dragon, mais un jeu à l'intérêt limité.

TECHN.  78 DESIGN  85 INTERET  50

Jeux Crack !

Faut-il vous le rappeler, les Jeux Crack publiés sont payés 50 F, et les soluces publiées 300 F. Et comment on fait ? On envoie tout ça (soluces sur disquettes si possible) à Joystick, Jeux Crack, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

Star control 3 — PC CD Rom

VOICI QUELQUES FONCTIONS SECRÈTES POUR STAR CONTROL 3 :

- Touche Impr Écran : Capture d'écran au format PCX. Attention, ne capte pas la totalité de l'écran de communication.
- Alt-F1: Ralentir le jeu.
- Alt-F2: Ralentir le jeu.
- Alt-F9: Relance les joueurs/Choix des améliorations joueur 1
- Alt-F10: Relance les joueurs/Choix des améliorations joueur 2
- Backspace: Arrête tous les vaisseaux sur leur trajectoire

Si Alt-F1 et Alt-F2 sont actifs en même temps, le jeu passe dans un mode graphique bizarre tout en restant en vitesse lente.

Planet 3

Extreme Pinball — PC CD Rom

Lors de la sélection de la table du flipper, choisissez "ROCK FANTAISY" et lancez le jeu. Pendant le jeu, vous n'avez qu'à presser la touche F1 pour changer de boule. Pressez la touche "M" (? en QWERTY) pour jouer avec plusieurs balles, et la touche "V" pour avoir la vidéo. Voilà de quoi faire un max de points.

Julien

Mission Force : Cyberstorm — PC

Il y a une manière facile de gagner 16 000 000 crédits :

1) Il faut utiliser un éditeur hexadécimal comme PC-Tools
2) Chargez votre sauvegarde avec l'éditeur. L'extension du fichier est .CBS (par exemple GAME1.CBS)
3) À l'offset 28,672, Hex 7000 cherchez la ligne suivante :
00007100: 00 00 00 35 27 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
Ces chiffres sont ceux à modifier. Remplacez la ligne précédente par la ligne suivante :
00007100: 00 00 00 FF FF FF 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
4) N'oubliez pas de sauvegarder les changements

G. J.

Prince of Persia 2 — MAC

VOICI UNE ASTUCE POUR LE JEU "PRINCE OF PERSIA 2" EN VERSION FRANÇAISE:

Lors du lancement du jeu, appuyez sur 1, 2 et 3 (pas sur le pavé numérique !!!) simultanément. Un message apparaîtra alors avec le rire sinistre de Jaffar. Puis pendant le jeu, faites Pomme-T pour avoir une fiole supplémentaire, Pomme-K pour tuer les ennemis automatiquement et enfin Pomme-G pour choisir les niveaux (de 1 à 14).

Blaise

Al Unser JR Arcade Racing — MAC CD Rom

Arriver premier à toutes les courses en mode "championnat", c'est le pied mais c'est pas facile ; alors voici de quoi y rémédier :
Dans le dossier DATA, se trouvent quinze fichiers "ROAD1XX". Il s'agit des différents circuits du jeu. Le fichier "ROAD128" correspond à la première course, le "ROAD129" à la seconde et ainsi de suite. Si vous avez donc des difficultés à finir une course, il suffit de remplacer le fichier correspondant à cette course par un autre représentant une course plus facile (la première par exemple !) : vous ne devriez alors plus avoir de difficulté à être classé premier. Dans la démo, si vous cherchez à bidouiller de la même manière, vous découvrirez qu'il existe des fichiers "ROAD" que vous pourrez substituer au fichier "ROAD128", de sorte à bénéficier de trois circuits supplémentaires ! Notes : si vous interchangez directement la course qui vous pose problème avec une autre, le Finder vous gratifiera d'une superbe erreur "Le nom ROAD1XX est déjà utilisé. Choisissez en un autre". Pour éviter cela, il faut d'abord changer le nom du fichier correspondant à la course gênante par un autre. De plus, il est préférable de noter le nom original de chaque fichier dans la fenêtre "Infos sur..." de manière à ne pas mélanger tous les fichiers. Attention ! le fait d'échanger ainsi des courses prend autant effet sur le mode "championnat" que sur les modes "chronométré" et "entraînement".

The dark Lemming

Quake — PC

Dans la version shareware de Quake, il y a un niveau caché. Ce niveau est accessible à partir du niveau "THE GRISLY GROTTO".
Dans une des salles, il faut marcher sur cinq dalles disposées en croix et comportant chacune le sigle de QUAKE. Deux passages opposés vont alors s'ouvrir dans cette salle. Ils donnent accès à deux corniches. Sur ces deux corniches, poussez les deux interrupteurs de couleur grise. À ce moment-là, un passage sous-marin s'ouvre dans la caverne située en début de niveau, à gauche du ponton (sur lequel se trouve la silver key). Ce passage mène à un téléporteur pour accéder au niveau secret.

The Quaker

Space Hulk — PC

Au début du jeu, lorsque vous voyez les deux portes avec le tableau au milieu, tapez le code : "INEEDHELP", et vous aurez accès à un menu avec des options telles que: "Invincible Player, Invincible Terminators, Infinite Ammo...."

Jérémy

Warcraft 2 — MAC CD Rom

Cheat codes pour la version "démo" du jeu, mais je pense que tout comme Warcraft, les codes marchent aussi sur la version complète.

VOICI QUELQUES CODES À TAPER PENDANT LE JEU :

CASH:	Argent, bois et pétrole
OIL:	Pétrole
MAGIC:	Tous les sorts
FASTBUILD:	Constructions plus rapides
SHOWPATH:	Montre toute la carte
SHOWMAP:	Idem
GOD:	Rend invincible et tue les ennemis d'un seul coup
VICTORY:	Victoire
LOSS:	Défaite
FINALE:	Fin du jeu

Nicolas J.

Warwind — PC CD Rom

Malgré la triste critique qu'on fit de lui lors de sa sortie, voici les premiers cheat-codes d'un jeu pas si désagréable que ça :

Tout d'abord, pour utiliser les codes, tapez ENTER et faites précéder les codes d'un point d'exclamation (sans mettre d'espace entre le point d'exclamation et le premier mot). Les codes donc :

- The Sun Also Rises	enlève le Fog of War
- Golden Boy	ajoute 5 000 points de ressource
- Pump an Arhn	vous donne le prestige maximum

Jean-François

Screamer 2 — PC CD Rom

Pour toutes les personnes qui trouvent que Screamer 2 est trop dur. Voici la possibilité d'obtenir les quatre super-voitures et le circuit supplémentaire, sans vous fatiguer. À l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez le fichier CHOICE.DAT qui se trouve sous le répertoire CONFIG.

	Adresse en hexa	Valeur à mettre
Pour le circuit	20	6E
	24	66
	28	76
	2C	8C
	30	9C
Pour la voiture	B0	38
CONDOR	B4	30
Pour la voiture	238	22
ANGELS	23C	3A
Pour la voiture	3C0	B4
WASP	3C4	BC
Pour la voiture	548	8E
ZEUS	54C	B6

MAC

Wacky Wheels — PC CD Rom

Il y a un circuit caché de la version complète sur la version shareware. de Wacky Wheels. Pour y jouer, il faut :

- commencer une nouvelle partie et gagner la 1re course. À partir de là, sauvez votre victoire puis revenez au menu principal. Regardez les "ordering information". Sortez-en et restaurez votre partie. Et là, ô surprise ! un nouveau circuit. On peut même jouer avec un panda.

DJ Reivax



Sim Isle — PC CD Rom

Entrez ces codes dans un des huit emplacements de sauvegarde : leurs effets sont variés, mais tous vous faciliteront la tâche.

LAINTESTEDICO	plus de problèmes d'argent
SIMONSCHICKENB	machinerie lourde et travail non qualifié
MARKSANCHOVYPIZZA	agents gratuits

François C.

LE SPECIALISTE DE LA VPC DISCOUNT

VENTE UNIQUEMENT PAR CORRESPONDANCE

ARCANE *informatique*

118/130 avenue Jean Jaurès
75169 Paris Cedex 19
Tél : 01 42 00 55 44 - Fax 01 42 00 64 79

COMMANCHE 3 — 325 F
SPYCRAFT — 319 F
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 — 329 F
JET FIGHTER 3 — 319 F
THE DARKENING — 319 F
MDK — 325 F
RED ALERT — RED ALERT + 1 TAPIS SOURIS MANGA — 299 F

Bonne année

JEUX CD ROM PC

3D ULTRA PINBALL	275 F
A H 64 D FLASH POINT KOREA DATA DISK	195 F
A H 64D LONGBOW	325 F
ACTUA SOCCER VF	269 F
ADVANCED TACTICLE FIGHTER VF	335 F
ALIEN ODYSSEY NF	275 F
ALIEN TRILOGY	295 F
AMOK	279 F
ARCHIMEDEAN DYNASTY	325 F
BATTLE CRUISER 3000 AD	255 F
BED LAM	279 F
BLOOD AND MAGIC VF	345 F
BUG NF	265 F
CHRONICLES OF THE SWORD	295 F
CIBERIA 2	329 F
CIVILIZATION 2	320 F
CLOSE COMBAT	349 F
COMMANCHE 3	TEL
COM & CONQ COVERT OPERATION	125 F
COM & CONQ VF	315 F
COM & CONQ ALERTE ROUGE	299 F
CONQUEST OF THE NEW WORLD	320 F
CREATURES VF	245 F
CRUSADER NO REGRET	275 F
DAGGERFALL	325 F
DAYTONA USA	295 F
DEADLINE	275 F
DEADLOCK	295 F
DEADLY TIDES VF WIN 95	335 F
DEATH RALLY	169 F
DESCENT 2	349 F
DESTRUCTION DERBY 2	299 F
DEUS EX MACHINA	275 F
DIABLO	335 F
DIE HARD TRILOGY	TEL
DISC WORLD 2	315 F
DOWN IN THE DUMP	315 F
DRAGON LORE 2	259 F
DUKE NUKEM 3D VF	239 F
EARTH WORM JIM 1+2	275 F
EURO 96	295 F
F 22 LIGHTNING 2	329 F
F1 GRAND PRIX 2	299 F
FABLE	299 F
FAST ATTACK	259 F
FATAL RACING VF	275 F
FIFA 97	329 F
FIGHTER DUEL	275 F
FINAL DOOM	285 F
FLIGHT SHOP	335 F
FLIGHT SIMULATOR 5.1	359 F
FLIGHT SIMULATOR 6.0	389 F
FLYNG CORPS	345 F
FOOT LIMITED	295 F
FORT BOYARD LA LEGENDE	275 F
FORT BOYARD LE DEFI	265 F
GABRIEL KNIGHT II VF	345 F
GEN MACHINE	275 F
GENDER WARS	269 F
GENE WARS	295 F
GRAND PRIX MANAGER 2	329 F
HARDLINE	249 F
HARVESTER	289 F
HELLBENDER 2.0 WIN 95 VF	269 F
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	329 F
HIND	335 F
INDY CAR 2	235 F
ISHAR TRILOGY	265 F
IZNOGOOD	335 F
JET FIGHTER 3	319 F
KARMA	289 F
KICK OFF	275 F
LANDS OF LORE 2	TEL
LIENTRAINEUR	275 F
LE TRESOR DES TOLTEQUES	319 F
LEISURE SUIT LARRY 7	295 F
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	295 F
LES CHIFFRES ET LES LETTRES	265 F
LIGHTHOUSE	299 F
LORD OF THE REALM 2	339 F
M.A.X.	325 F
MAGIC THE GATHERING	335 F
MDK	325 F
MIRAGE	369 F
MONSTER TRUCK MADNESS	265 F
NASCAR RACING 2	TEL
NATO FIGHTER DATA DISK A.T.F.	149 F
NAVIGATOR	259 F
NBA JAM EXTREME	335 F
NBA JAM TE VF	299 F
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	315 F
NET ZONE	295 F
NILHIST	289 F
OBELIX	265 F
OFFENSIVE	265 F
OLYMPIC GAMES	275 F
OLYMPIC SOCCER	275 F
PANDORA DIRECTIVE	349 F
PANZER DRAGOON	TEL
PGA GOLF 96	319 F
PHANTASMAGORIA	275 F
PHANTASMAGORIA 2	355 F
PLAYER MANAGER 2	259 F
POWER F1	295 F
PRO PINBALL	259 F
QUAKE	299 F
RALLY SHAMPION SHIP	325 F
RAMA	335 F
REALMS OF THE HAUTING	339 F
RED ALERT	299 F
RIPPER VF	295 F
ROAD RASH WIN 95	295 F
S P Q R	319 F
S.T.O.R.M.	275 F
SCREAMER 2	235 F
SENSIBLE WORLD SOCCER	269 F
SETTLERS II	335 F
SHATTERED STEEL	289 F
SHERLOCK HOLMES 2	335 F
SILENT STEEL	295 F
SILENT THUNDER	295 F
SONIC CD & SCREEN SAVER	295 F
SPACE HULK WIN 95	299 F
SPYCRAFT	319 F
STAR GENERAL	TEL
STARFIGHTER 3000	289 F
STEEL PANTHER 2	335 F
STREET RACER	TEL
SUPER EF 2000	315 F
SYNDICAT WAR	295 F
TACTCOM	175 F
TEAM F1	275 F
TFX EUROFIGHTER 2000	199 F
PRIVATEER 2 THE DARKENING	339 F
TIME COMMANDO	299 F
TIME LAPS	299 F
TOMB RAIDER	299 F
TOMCAT ALLEY	235 F
TOONSTRUCK	295 F
TOTAL MANIA	289 F
TRACER	219 F
TUNNEL B1	319 F
ULTRA PINBALL 2	TEL
ULTRA PINBALL CREEPY NIGHT	275 F
UNE POUPEE PLEINE AUX AS	299 F
URBAN RUNNER	335 F
US NAVY FIGHTER 97	339 F
VIRTUAL KARTS	275 F
WARCRAFT 2 SCENARIO DISK VF	159 F
WARCRAFT 2	339 F
WAR WIND	339 F
WING COMMANDER III	149 F
WING COMMANDER IV	245 F
WITCHAVEN 2	195 F
WORLD RALLY FEVER	199 F
WORMS L INTEGRALE	265 F
X MEN	TEL
Z	275 F
ZORK NEMESIS	325 F

ACCESSOIRES

VOLANT

VOLANT + PEDALIER MAD CATZ	499 F
TRUST MASTER T2	990 F

JOYSTICK

SQUADRON COMMANDER	639 F
GAME PAD MICROSOFT	289 F
SIDE WINDER MICROSFT	199 F
SIDE WINDER 3D PRO MICR.	399 F

PACK CONDUITE ARCANE



~~545F~~ 499F



~~690F~~ 639F

SQUADRON COMMANDER

JEUX PETITS PRIX 95.F

7 TH GUEST - ACES OF THE DEEP - AIR BUCKS BIOFORGE - WITCHAVEN 2 - LIENIGME DE MAITRE LU - TILT - RALLY CHAMPION SHIP - BUZZ ALDRINIS - CIVILISATION - CAESAR - CANON FODDER 2 - CONSPIRACY - DESTRUCTION DERBY - F 14 FIELDS - DEFENDER- FADE TO BLACK - FIELDS OF GLORY - FURY 3 - GABRIEL KNIGHT 1 - HAND OH FATE - HI OCTANE - INDY CAR - LABYRINTH OF TIME - LANDS OF LORE - LBA - PGA TOUR GOLF - PIRATES GOLD - POLICE QUEST 4 - ROAD WARRIORS - SIM CITY - SOCCER SUPERSTAR - SPACE HULK - STAR TREK 25 EME ANIVERSAIRE - STRIKE COMMANDER - THE LOST EDEN - TILT - TRANSPORT TYCOON - TROLLS - UFO ENEMY UNKNOW - WING COMMANDER 2 - WINGS OF GLORY - INDIANA JONES

4 FAÇONS DE PASSER COMMANDE

Par téléphone
01 42 00 55 44

Par courrier
118/130 avenue Jean-Jaurès 75169 Paris cedex 19

Par fax
01 42 00 64 79

Par Minitel
3615 PLS*ARCANE
2,23 F TTC/mn
CONSULTEZ NOTRE CATALOGUE

CD ROM PC CHARME réservé aux adultes

PROMOS

POUR TOUT ACHAT D'UN CD CHARME D'UNE VALEUR SUPERIEURE A 289 F
CADEAU
SEX PARTY (soft)
à jouer en couple ou à plusieurs
Val 59F. Existe version Gay et Hard

PHOTOS

VOYEUR N° 1, 2 OU 3		189 F
BRABUSTERS	PC	89 F
MEMORY STRIP1 (JEU)	PC/M	115 F
MEMORY STRIP 2 (JEU)	PC/M	115 F
PRIVATE COLLECTION N°1	PC/M	195 F
PRIVATE COLLECTION N°2	PC/M	195 F

MANGA ANIMATION

LA BLUE GIRL 1 VO	PC	169 F
LA BLUE GIRL 2 VO	PC	199 F
MAD PARADOX NF	PC	199 F
OGENKI CLINIC 1 VO	PC	199 F
OGENKI CLINIC 3 VO	PC	159 F
NIPPON OBSESSION 2 VF	PC	269 F
NIPPON OBSESSION 3 NEW VF	PC	269 F
NIPPON GUIDE VF	PC	55 F
LIBIDO MANGA "+MUTANS+" VF	PC/M	269 F
UROTSUKIDOJI VO	PC/M	169 F

MANGA DESSIN

PULSION MANGA 1	PC	175 F
PULSION MANGA 2	PC	199 F
NIPPON OBSESSION 1	PC	175 F

INTERACTIFS

COLLECTION BRIGITTE LAHAIE	
ELLES VEULENT TTES F ..DU CINE..N°1	279 F
ELLES VEULENT TTES F... DU CINE.. N°2	279 F
ELLES VEULENT TTES F.. DU CINE.. N°3	279 F
ANAL ROOM 2 PC/M	279 F
ASIE INTERDITE VF PC	285 F
BANGKOK PERVERSIONS VF	279 F
BRIGITTE LIVE VF PC	279 F
CALIFORNIA PERVERS VF PC/M	279 F
CYBERX (J B ROOT) VF PC	319 F
CYBERXPERIENCE 4 CD PC	295 F
DEEP THROAT GIRL 4 PC/M	219 F
DIVA X ARIANA PC/M	275 F
DIVA X REBECCA (NEW) PC	299 F
FANTASCENES VOL 1 (NEW) VF PC	285 F
FRANKENSEX VF PC	159 F
HOT LEATHER PC/M	225 F
LA VILLA PC/M	275 F
LATEX PC/M	295 F
LE PARFUM DE MATHILDE VF PC/M	319 F
LOLO FERRARI SEXPERIENCE VF PC/M	245 F
LOVE PYRAMID PC	169 F
MASCARADE VF 3 CD ROM PC/M	379 F
NADINE BRONX THE RETURN VF PC/M	339 F
NIGHT WATCH 3 PC	299 F
NIGHTWATCH PC	190 F
PASSEPORT A BUDAPEST VF PC	239 F
PLEASURE -CD 2 OU 3 VF PC/M	199 F
PORNO POKER PC/M	299 F
PRIVATE COLLECTION N°2 VF PC/M	195 F
PRIVATE INVESTIGATOR VF PC	379 F
PRIVATE MAGAZINE N°1 PC/M	125 F
PRIVATE HARD CORE GALLERRY PC/M	149 F
PRIVATE PLEASURE PARK N°1 VF PC/M	199 F
PRIVATE PORNMANIA 2CD VF PC	259 F
PRIVATE PORNTRIS VF PC	259 F
PRIVATE PRISON 2 PC/M	379 F
SEX MOTEL PC	155 F
SEXY ZAPPING PC	155 F
SEXTET (JOHN B. ROOT) NOUVEAUTE	TEL
SPACE SIRENS 2 VF PC/M	275 F
TABATHA VS DRAGHIXA VF PC	359 F
THE DREAM MACHINE 2 PC/M	399 F
UP & DOWN LOVE PC	159 F
VIRTUAL SEX SHOOT PC/M	299 F
VIRTUAL PRESENCE N°1 PC	349 F
VIRTUAL PRESENCE N°2 PC	349 F
VIRTUAL PRESENCE N°3 PC	349 F
VIRTUAL VALERIE 2 PC/M	249 F
VIRTUALLY YOURS 2 PC/M	245 F
ZARA WHITES DOUBLE EXPERIENCE PC/M	285 F
ZARA WHITES LE TEMPLE DE LIAMOUR	295 F

VIDEO ET INTERACTIF

AMERICAN BLOND	149 F
AMERICAN SWEETHEAT	149 F
BLONDE JUSTICE	149 F
BUSH PILOTS	149 F
MANGAS TITS (LIVE) PC	199 F
PET SHOP GROSSE POITRINES NIPPONES PC	159 F
SCANDALE BONDAGE ASIATIQUE PC	159 F
STARBANGERS1 PC/M	145 F

GAY

MEN IN UNIFORM PC/M	279 F



1 CD GRATUIT
POUR TOUTE CONNECTION SUR LE
3617 LUTINE

Bon de commande à expédier ou à faxer avec le règlement à :
ARCANE INFORMATIQUE : 118/130 avenue Jean-Jaurès - 75169 Paris Cedex 19

Nom : ....Prénom : ....
Adresse : ....
Code Postal : ....Ville : ....
Tél : .... Pays : ....
Je règle comptant par ❑ chèque bancaire ❑ par mandat
❑ Carte bleue n° ....
Date d'expiration .... /...........
Je certifie être majeur(e) SIGNATURE
pour les CD ROM de Charme

Références	Prix

Frais de port : 32 F* (*)DOM TOM, CEE : 55 F — PORT
Frais de port accessoires : 110 F CEE/DOM TOM, FRANCE : 60 F
Envoi Express par transporteur sous 24H (France) 49 F
Etranger : 80 F
Envoi sous 48H — TOTAL

ou commande sur papier libre. Toute première commande doit être effectuée par chèque.

Tous les titres cités sont des marques déposées - Dans la limite des stocks disponibles.

Réalisation : Tél : (1) 45 49 64 70

RCS B 403 091 911.

Death Rally

PC CD Rom

Voici des codes pour ce méga-super-génial jeu d'Apogée. Attention, version anglaise oblige, ces codes sont pour un clavier QWERTY.

- TAPEZ CES CODES PENDANT LA COURSE :

DRUB	Invincible
DREAD	Armes infinies
DRAG	Turbo infini
DRINK	Rocket fuel
DRUG	Effet champignon

- TAPEZ CES CODES DANS LE MAGASIN:

DROOL	500 000 $ de plus
DRAW	1 000 $ de plus
DROP	10 points de plus
DRIVE	10 points en plus (version complète)

Mathieu

Time Commando

PC CD Rom

Dans la version française de Time Commando, tapez COMMANDO comme s'il s'agissait du code d'un niveau, et vous arriverez à un niveau secret. De plus, pendant le jeu, vous pouvez taper l'un des codes suivants au clavier :

- OCTOREL	Pour recharger les armes
- HUIBON	Pour avoir toutes les armes
- SPEED	Affiche le nombre de trames par seconde
- SOUND	Émet un son

Marc-Henry

Afterlife

PC CD Rom

- Pendant le jeu, en maintenant la touche "shift" appuyée, tapez 421 avec les chiffres du haut du clavier. Vous obtiendrez ainsi dix millions. Vous pouvez le faire quatre fois ; car à la cinquième, ça marche mais...

- Toujours en maintenant "shift" enfoncé, tapez SAMNMAX (ou SQ?N?QX si vous possédez un clavier français), 3 fois de suite et vous obtiendrez une drôle de chose...

- Au paradis, au début, les routes doivent être les plus courtes possible afin d'éviter de fatiguer les âmes ; et il faut construire des fatalités différentes les unes à côté des autres (elles doivent se toucher) afin de créer la diversité qui empêchera vos âmes de s'ennuyer.

Mathieu M.

FIFA Soccer 96

PC CD Rom

Dans la version complète de FIFA 96, on peut facilement donner un second souffle à ce grand jeu et le rendre plus "fun". Voici comment faire :

Cliquez sur "QUIT TO DOS" sur l'écran principal de sélection. Pendant les crédits, tapez "XPLAY" et appuyez sur "ENTER". Vous serez alors dans le menu "GAME FRIENDLY" et vous verrez de nouvelles équipes dans "EASUPERSTARS". Dans ces nouvelles équipes, quelques joueurs ont des particularités.

- Dans Strongium 90:
Ben Cho : arrête un lob en appuyant sur "arrière"
Darren Gyles : appuyez sur "shooter" et "passez" en même temps.
Jason Rupert : idem Darren Gyles, mais quand vous êtes en défense.
Ted Sylka : idem Darren Gyles pour éjecter un joueur

- Dans The Rob Benders
Steve Rechtshaffner tire sur ses propres buts.

Mais il y a un autre menu intéressant ; voici comment faire pour y accéder. Allez dans le menu "FRIENDLY TEAM", choisissez "VANCOUVER" pour l'équipe de gauche et "CANADA" à droite. Appuyez sur "CTRL ALT et INSER". Voici le fameux menu "ENHANCED PLAY MODES":

BALL SIZE	Modifie la taille de la balle
BALL PERSONALITY	Mouvement de la balle
INVISIBLE WALLS	Active ou désactive les murs invisibles
TEAM SIZE	Modifie la taille des joueurs
TEAM JERSEY	Modifie la visibilité des joueurs
TEAM GOALIE	Modifie l'intelligence du gardien de but
TEAM PLAYERS	Modifie les capacités de l'équipe
TEAM SHOTS	Modifie la puissance de tir des joueurs de l'équipe

Damien

Warcraft 2, Beyond The Dark Portal

PC CD Rom

Ce que je vous présente ici, ce n'est pas vraiment un crack, mais il fallait que je vous en parle. Dans le SCENARIO DISK DE WARCRAFT 2 (Beyond the Dark Portal), il FAUT que vous écoutiez, sur un lecteur CD audio, la piste n° 18 (en effet, les musiques de ce jeu sont à même le disque) qui semble être une piste cachée ! Vous y trouverez le Warcraft-rap, et c'est à mourir de rire. À vous d'écouter!!!

Nicolas V.

Afterlife

PC CD Rom

Lorsque votre mission est de détruire l'ennemi, essayez dès le début d'attirer les créatures sauvages (beiges) vers les installations ennemies. Avec votre botaniste par exemple. Vous pouvez alors construire votre base sans que les créatures ennemies ne vous attaquent. Comme à la mission n° 8 où les créatures sauvages sont en haut à droite, alors que la base ennemie est à droite de la vôtre.

Marc

Batman Forever

PC CD Rom

À la page de titre, tapez "JAMMMM". Le haut de l'écran va s'enrichir des mots "CHEAT MODE ON". Vous disposez maintenant de vies infinies, et il vous suffit d'appuyer sur F10 pour avancer d'un niveau.

David M.

Settlers 2

PC CD Rom

Dans Settlers 2, pour accélérer le jeu, il suffit de taper THUNDER pendant le jeu. Une marque d'exclamation apparaîtra alors dans le coin supérieur droit. À ce moment-là, vous pouvez contrôler la vitesse du jeu à l'aide des combinaisons de touches Alt-1 jusqu'à Alt-6, cette dernière rendant le jeu plus rapide.

François

Megarace 2

PC CD Rom

Vroooooouuuuuum, vrouuum.... Pouet pouet ! Heu... Excusez-moi, j'étais plongé dans un jeu de 'oitures (TM Joystick 1996) : j'ai nommé Megarace 2. Si vous êtes un grand fan de ce jeu, mais que vous vous faites larguer dès le premier tour, essayez ces deux petits trucs qui vont vous assurer des victoires sans contestataires... Au moment de lancer le jeu sous DOS (répertoire MEGA2), tapez ceci :
- M CHEAT: Ensuite, une fois dans le jeu, au menu principal, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le drapeau à damier. Puis achetez une voiture. Vous arriverez enfin à un tableau qui vous permettra de choisir le circuit de votre choix !
- M SPEED: Cette petite astuce vous permettra d'avoir des boosters sur votre 'oiture, histoire de faire des petites pointes de vitesse qui vont rendre jaloux les chromes de vos adversaires...

- M MONEY: alors là, on ramasse 99 999 $.

Ludovic

Chasm

PC CD Rom

VOICI LES CODES POUR LA DÉMO DE CHASM V. 1.02, QUE VOUS POUVEZ RETROUVER SUR LE CD JOYSTICK N°18 :

CHOJIN	Mode immortel
AMMO	Munitions à fond
WEAPON	Tout plein d'armes pour CONAN
INVISIBLE	2 minutes d'invisibilité
FULLMAP	Pour avoir toute la carte du niveau
KILL	Tue tous les monstres
REANIMATE	Fait revenir les monstres
FREEZE	Gèle les "streums"
RESPAWN <NOMBRE>	Ressuscite les monstres régulièrement
SLOW	Mode ralenti
REVERSE	Inverse l'effet stéreo (droite/gauche)
DEPTH	???? (désolé !)
SHADOWS <NOMBRE>	Nombre = distance de l'ombre
GO <N° NIVEAU>	Va dans le niveau choisi
SHOTGUN	Avoir le fusil à pompe (ça peut servir)
DISKTHROWER	Lance-disque
CROSSBOW	Arbalète

- En mode réseau

START	Commencer une partie en multijoueur
JOIN	Se joindre à une partie multijoueur
BREAK	Sortir d'une partie multijoueur et commencer seul une partie
KILL <n° JOUEUR>	Tue le joueur choisi (en mode "server" seulement)
KICK <n° JOUEUR>	Déconnecte le joueur choisi (en mode "server" seulement)
NICK <NOM>	Change le nom
CLIST	Liste des joueurs dans la partie
AMMO <n° JOUEUR>	Donne des munitions au joueur choisi
WEAPON <n° JOUEUR>	Donne les armes au joueur spécifié
INVISIBLE <n° j.>	Rend le joueur spécifié invisible
SPLINE	Mode spline (debug mode "client" uniquement)
SYNCHRO	Synchronise horloge "client" et "server" (debug mode "client" uniquement)

Conard le Barbant

Big Red Racing

PC CD Rom

Dans la course du Japon, il y a une montagne secrète. Pour y accéder, il suffit de rouler en bas de la carte, jusqu'à la mer. Puis de longer la mer vers la gauche (sur la carte). À vous le saut de la mort !

Relais de Cheval

Harvester

PC CD Rom

Voici quelques cheat-codes des plus gore, pour cet épouvantable jeu qu'est Harvester en version anglaise (codes à taper en QWERTY avec Q=A, ?=M, etc.). Ames sensibles s'abstenir :

BRUCE	Mode
DIEU NICK	Vie au maximum
MURDERER	Flingues en rab
SON OF SAM	Tous les objets
DUSTIN	Aller au premier niveau
BOSTON STRANGLER	Aller au second niveau
HELTER SKELTER	Aller au troisième niveau
CHARLES MANSON	Aller au dernier niveau

Ranger Ryder

Necrodome

PC CD Rom

Voici quelques cheat-codes pour Necrodome de Raven Software, en VO. Avec ça, vous êtes paré... Et maintenant,



Infoflash Studio - RC Corbeil B 908488 - 01 69 07 82 10

VOUS ÊTES DISTRIBUTEUR...

INNELEC se spécialise depuis plus de 10 ans dans la distribution **DE LOGICIELS MULTIMÉDIA : JEUX, ÉDUCATIFS, CULTURELS, VIE PRATIQUE, LOGICIELS PROFESSIONNELS, CARTOUCHES ET CD POUR CONSOLES DE JEUX**.

En vous proposant **LE PLUS LARGE CHOIX DES GRANDS ÉDITEURS**, plus de 4000 références dans ces domaines, INNELEC se positionne comme **LE PARTENAIRE INDISPENSABLE À LA RÉUSSITE DE VOTRE ENTREPRISE**.

Avec **UNE STRUCTURE NATIONALE (plus de 30 commerciaux)**, une logistique automatisée et informatisée, et une véritable politique tarifaire, INNELEC vous propose un service optimal.

INNELEC

Centre d'Activités de l'Ourcq - 45, rue Delizy
93692 PANTIN Cedex
Téléphone : 01 48 10 55 55 - Fax : 01 48 91 29 12

Joyst.96

Société ______

Contact ______

Adresse ______

______

Ville ______

Code Postal ______

Pays ______

Téléphone ______

Télécopie ______

- ❑ **Je souhaite être contacté par un commercial pour une présentation personnalisée**
- ❑ **Je souhaite recevoir le dossier revendeurs INNELEC**

AVANT-PREMIÈRE — LE PETIT ROBERT
AVANT-PREMIÈRE — FORMULA 1
AVANT-PREMIÈRE — ANGLAIS TELEGRAPH FRANÇAIS — Rentrez GAGNANTS !

Tous les mois, INNELEC édite 3 "Avant-Première" (Multimédia, Pro et Consoles), les magazines de toutes les nouveautés à venir. Recevez gratuitement un exemplaire de chaque en renvoyant ce coupon à INNELEC, Centre d'Activités de l'Ourcq - 45, rue Delizy - 93692 PANTIN Cedex

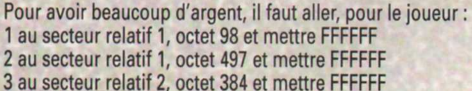
feu à volonté ! Foi d'Humungus, ça va saigner !
Il faut tout d'abord appuyer sur la touche [T] avant de saisir les codes dans la boîte texte qui apparaîtra :

SHRUBBERY	Tout l'équipement (kits survie, napalm, etc.)
SWALLOW	Le plein d'essence
UNLADENSWALLOW	Réservoir d'essence infini
EXCALIBUR	Toutes les armes
SMALLROCKS	Munitions à fond
VERYSMALLROCKS	Munitions inépuisables
COCONUTS	Mouvement linéaire (bizarre !)
GRAIL	Donne le drapeau de l'arène
CAMELOT	Conquête de l'arène
RABBIT	Boucliers à bloc
IGOTBETTER	Santé à fond
KNIGHT	Invincibilité
GIMMESOMESUGARBABY	Toutes les armes et l'équipement
ALREADYGOTONE	Toutes les arènes sont accessibles
ANTIOCH	Tue tous les ennemis

Humungus

Monopoly
PC CD Rom

VOICI UNE COLLECTION DE PATCHS POUR TRICHER AU MONOPOLY :



Pour avoir beaucoup d'argent, il faut aller, pour le joueur :
1 au secteur relatif 1, octet 98 et mettre FFFFFF
2 au secteur relatif 1, octet 497 et mettre FFFFFF
3 au secteur relatif 2, octet 384 et mettre FFFFFF
4 au secteur relatif 3, octet 271 et mettre FFFFFF
5 au secteur relatif 4, octet 158 et mettre FFFFFF
6 au secteur relatif 5, octet 45 et mettre FFFFFF
Si vous jouez contre l'ordinateur, ce sont les mêmes octets.

Vous pouvez aussi aller pour le joueur :
1 à 262, 263
2 à 3F1, 3F2
3 à 580, 581
4 à 70F, 710
5 à 89E, 89F
6 à A2D, A2E

Pour changer la mise dans le parc, il faut aller :
Au secteur relatif 0, octet 101 et 102 et mettre FFFF. Vous pouvez aussi aller au numéro 65 et 66 et mettre FFFF (attention, ceci n'a rien à voir avec les octets. C'est un autre mode de calcul).

Pour avoir un plateau de jeu différent, il faut aller :
Au secteur relatif 0, octet 112 et mettre FF. Pour l'autre mode, c'est 70.
Les nombres 89E, A2D et tous les autres fonctionnent avec le logiciel Hex Workshop ou Norton Utilities. Tout ceci s'effectue bien sûr dans une sauvegarde de jeu.

Nicolas The best

Daggerfall
PC CD Rom

Voici quelques patchs pour faire un héros de votre personnage préféré :
Dans le fichier SAVETREE.DAT (faites-en une sauvegarde de sécurité avant de manipuler) avec un éditeur de secteur, recherchez le nom de votre personnage. Voici les différentes valeurs que vous pouvez modifier pour augmenter vos caractéristiques, or et compétences. Bonne chance dans votre quête de DAGGERFALL.

OFFSET	VALEUR	
00	1re lettre du nom	
33 - 34	STR	Remplacer les valeurs par 50H maxi. Sinon, risque de plantage quand on progresse de niveau.
35 - 36	INT	
37 - 38	WIL	
39 - 40	AGI	
41 - 42	END	
43 - 44	PER	
45 - 46	SPD	
47 - 48	LUC	
49 - 50	STR	
51 - 52	INT	
53 - 54	WIL	
55 - 56	AGI	
57 - 58	END	
59 - 60	PER	
61 - 62	SPD	
63 - 64	LUC	
.		
.		
.131	GOLD	ici est inscrit l'or que vous transportez. Vous pouvez mettre la valeur que vous voulez. Faites-leprès d'une banque, l'or pèse lourd quand il y a plusieurs millions de pièces !!!!
132	GOLD	
133	GOLD	
134	GOLD	
.		
.		
.147	SKILLS	Ces valeurs correspondent à vos compétences. Vous pouvez remplacer celles-ci par 64 (100 %) lorsqu'elles ne sont pas nulles.

Ripper

Time Commando
PC CD Rom

VOICI QUELQUES CODES POUR CARTOUCHE ACTION REPLAY :

+TIMECO1D95C003	Vies infinies
*+TIMECO1D90F963	99 puces infinies
*+TIMECO1D90F863	99 puces infinies

Michel

F1 Grand Prix 2
PC CD Rom



Réglages fins pour les circuits Monza et Pacific :

MONZA

QUELQUES REMARQUES GÉNÉRALES:
- Les rapports de vitesse sont environ à 40 pour la 1re et entre 65 et 67 pour la 6e (ma voiture monte à plus de 330 km/h sans aide et jusqu'à 349 km/h avec l'aspiration).
- L'aile avant varie entre 6 et 14
- L'aile arrière doit être à 1 (rarement à 2 ou 3)

RÉGLAGES :
Aile avant : 9
Aile arrière: 1
Freins: 35.000/65.000
Rapports : 40/46/52/58/62/67

AVANT GAUCHE	SYMÉTRIE NO	AVANT DROIT
Garniture 0 mm	0 lb/m	Garniture 0
Amort. rap. 8		Amort. rap. 8
Rebond rap. 4		Rebond rap. 4
Amort. lent 10		Amort. lent 10
Rebond lent 3		Rebond lent 3
Ressort 900	lb/m	Ressort 800
Haut.châssis 37.5 mm		Haut.châssis 38

AVANT GAUCHE	SYMÉTRIE NO	AVANT DROIT
Garniture 0 mm		Garniture 0
Amort. rap. 8		Amort. rap. 8
Rebond rap. 4		Rebond rap. 4
Amort. lent 15		Amort. lent 15
Rebond lent 5		Rebond lent 5
Ressort 700 lb/m	0 lb/m	Ressort 600
Haut.châssis 63.5 mm		Haut.châssis 67.5

AVANT GAUCHE	SYMETRIE N°	AVANT DROIT
Garniture 0 mm	0 l b/m	Garniture 0
Amort. rap. 8		Amort. rap. 8
Rebond rap. 4		Rebond rap. 4
Amort. lent 10		Amort. lent 10
Rebond lent 3		Rebond lent 3
Ressort 900	l b/m	Ressort 800
Haut.châssis 37.5 mm		Haut.châssis 38

AVANT GAUCHE	SYMETRIE N°	AVANT DROIT
Garniture 0 mm		Garniture 0
Amort. rap. 8		Amort. rap. 8
Rebond rap. 4		Rebond rap. 4
Amort. lent 15		Amort. lent 15
Rebond lent 5		Rebond lent 5
Ressort 700 lb/m	0 lb/m	Ressort 600
Haut. châssis 63.5 mm		Haut. châssis 67.5

VITESSE À LAQUELLE JE PASSE LES VIRAGES :
- 1er "S" : descendez à 125 km/h, remontez à 145, lâchez doucement à 135-140 puis accélérez.
- 2e "S" : essayez de passer entre 155 et 180 (champions)
- virage suivant : 225-235
- suivant immédiat : pas de freinage, 285-290 en entrée, 300 en sortie.
- le triple "S" : 190 à 215
- dernier virage : 195-200 km/h

RÉGLAGES PACIFIC :
Aile avant : 18
Aile arrière: 16
Freins: 40 000/60 000
Rapports : 40/44/47/51/55/59

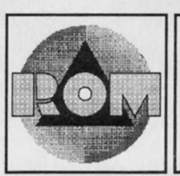
AVANT GAUCHE	SYMETRIE N°	AVANT DROIT
Garniture 0 mm	0 lb/m	Garniture 0
Amort. rap. 1		Amort. rap. 1
Rebond rap. 5		Rebond rap. 5
Amort. lent 3		Amort. lent 3
Rebond lent 22		Rebond lent 22
Ressort 1600 lb/m		Ressort 1600
Haut.châssis 26.5 mm		Haut.châssis 26.5

AVANT GAUCHE	SYMETRIE N°	AVANT DROIT
Garniture 0 mm		Garniture 0
Amort. rap. 4		Amort. rap. 4
Rebond rap. 0		Rebond rap. 0
Amort. lent 22		Amort. lent 22
Rebond lent 4		Rebond lent 4
Ressort800 lb/m	0 lb/m	Ressort 800
Haut.châssis 47 mm		Haut.châssis 47

AVANT GAUCHE	SYMÉTRIE N°	AVANT DROIT
Garniture 0 mm	0 lb/m	Garniture 0
Amort. rap. 1		Amort. rap. 1
Rebond rap. 5		Rebond rap. 5
Amort. lent 3		Amort. lent 3
Rebond lent 22		Rebond lent 22
Ressort 1600	lb/m	Ressort 1600
Haut. châssis 26.5 mm		Haut.châssis 26.5

AVANT GAUCHE	SYMÉTRIE N°	AVANT DROIT
Garniture 0 mm		Garniture 0
Amort. rap. 4		Amort. rap. 4
Rebond rap. 0		Rebond rap. 0
Amort. lent 22		Amort. lent 22
Rebond lent 4		Rebond lent 4
Ressort 800	lb/m 0 lb/m	Ressort 800
Haut. châssis 47 mm		Haut. châssis 47

Christophe F



MAGASIN DELTAROM :
65, Avenue Paul Doumer - RN 13
92500 Rueil-Malmaison
Tél : 01 47 08 08 30

Magasin ouvert du Mardi au Samedi de 10h à 19h
Dimanche de 10 h à 13h
Les prix affichés ne sont valables qu'en VPC.

DELTAROM VPC - 2, Rue Emile Pathé
BP 56 - 78401 Chatou Cédex
Tél : 01 34 80 95 00 - Fax : 01 34 80 95 44
Le Samedi, Tél au 01 47 08 08 30

JEUX PC CDROM A PRIX UNIQUE : 95 F

1942 Pacific Air War NF
Accross the Rhine NF
Aces Over Europe VF
ALIENS VF
Beneath Steel Sky VF
Betrayal krondor NF
BIOFORGE VF
CAESAR 1 NF
Cannon Fodder 2 VF
CIVILIZATION VF
COLONIZATION VF
Daedalus Encounter VF
Day of the Tentacle VF
Destruction Derby NF
DETROIT VF
Dragon Lore VF
Dungeon Master 2 VF
ECSTATICA NF
DISCWORLD VF
F14 Fleet Defender NF
F-15 III NF
FADE TO BLACK VF
FIELDS of GLORY VF
Gabriel Knight VF
GOBLINS 1 + 2 VF
GOBLINS 3 VF
Heroes of Might Magic vf
HI-OCTANE VF
INCA VF
INCA 2 VF
INDY 4 VF
Jewels Of Oracles VF
KING QUEST 6 NF
KING QUEST 7 VF
KYRANDIA 3 VF
Lands Of Lore VF
LARRY 5 VF
LEISURE LARRY 6 VF
L.B.A. VF
L'énigme de maître Lu vf
LOST EDEN VF
Magic Carpet + VF
Monkey Island VF
Monkey Island 2 VF
NASCAR RACING NF
NHL Hockey 95 NF
OUTPOST VF
PIRATES GOLD VF
Player Manager 2 VF
Police Quest 4 VF
REBEL ASSAULT VF
RISE of the Triad NF
SAM & MAX VF
SIM CITY VF
Space Quest 4 NF
Strike Commander NF
SUPER KARTS NF
System Shock VF
Terminal Velocity NF
THE HORDE
Theme Park VF
TILT VF
Transport Tycoon VF
Railroad Tycoon NF
U.F.O. VF
Under Killing Moon VF
Underworld 1 & 2 NF
US Navy Fighters vf
VIRTUAL KARTS NF
WARCRAFT NF
Who shot john. rock ?
WOODRUFF VF

NOUVEAUTÉS JEUX PC CDROM

Archimedean Dynasty VF ...... 325 F
ARENA 2 : DAGGERFALL NF . 335 F
BLOOD AND MAGIC VF...... 315 F
DEATH RALLY NF........... 169 F
DESTRUCTION DERBY 2 NF .. 295 F
DIABLO NF WIN 95 .... 335 F
DISCWORLD 2 VF .... 325 F
DOWN IN THE DUMPS VF .... 325 F
DRAGON LORE 2 VF......... 245 F
Heroes of Might & Magic 2 NF .. 335 F
JET FIGHTER III NF .... 345 F
Le Cauchemar de PPD VF...... 345 F
LEISURE LARRY 7 VF........ 295 F
Privateer 2 : The Darkening vf .. 335 F
RAMA VF.................. 325 F
RED ALERT : C&C VF........ 295 F
RISK VF.................. 295 F
SCREAMER 2 VF .... 235 F
SPYCRAFT VF .... 355 F
STEEL PANTHER 2 VF .... 335 F
TOMB RAIDER VF........... 285 F
TOONSTRUCK VF .... 295 F
Ultra 3D Pinball Creep Night VF. 275 F
ZORK NEMESIS VF .... 345 F

ACCESSOIRES

GAMEPAD PC 4 boutons............... 95 F
QuickShot WARRIOR 5................125 F
QuickShot Super WARRIOR 5.....175 F
QuickShot SKYMASTER...............295 F
QuickShot Squadr Commander.....690 F
THRUSTMASTER Volant T2.......990 F
THRUSTMASTER F16- FLCS . 1.090 F
THRUSTMASTER T.Q.S. .... 1.090 F
ThrustMaster Volant F1 GP...........695 F
Volant + Pédalier MAD CATZ ......545 F

JEUX PC CDROM

11 TH HOUR VF......... 285 F
3D ULTRA PINBALL NF.. 265 F
A4 NETWORKS VF ...... 265 F
ACES COLLECTION NF.. 245 F
ACES OF THE DEEP VF.. 195 F
Advanced Tact. Fighter VF. 335 F
AH-64D LONGBOW VF... 325 F
AH-64D KOREA DATA VF 195 F
ALBION VF .... 335 F
ALIEN TRILOGY NF..... 325 F
Alone in the Dark 2 VF .... 145 F
Alone in the Dark 3 VF .... 235 F
Alone in the Dark 3+2+1 VF 295 F
Archimedean Dynasty VF .. 325 F
ARENA 2 : Daggerfall NF.. 335 F
ARMORED FIST 2 NF...... Tél.
ASCENDENCY VF .... 335 F
Astérix: Le défi de César Vf 275 F
ATF Data : Nato Fighter vf. 145 F
AZRAEL'S TEAR NF..... 345 F
BattleGround Ardennes VF. 335 F
BattleGround Gettysburg vf 335 F
BattleGround Waterloo VF. 335 F
BATTLE ISLE 3 VF ...... 295 F
BERMUDA Syndrome VF.. 285 F
BLOOD AND MAGIC VF.. 335 F
BLUE ICE VF .... 325 F
CAESAR 2 VF .... 275 F
CAPITALISM VF.......... Tél.
CASINO DELUXE NF .... 265 F
Chronicle Of the Sword VF. 295 F
CIVIL WAR General VF... 325 F
CIVILIZATION 2 VF ..... 315 F
CLOSE COMBAT VF w95. 365 F
CLUEDO VF .... 295 F
COMMANCHE 3 NF....... Tél.
Command : Aces of Deep vf 275 F
Command & Conquer VF.. 295 F
CONQUEROR VF......... 275 F
CREATURES VF......... 245 F
CRUSADE VF .... 315 F
Crusader : No Regret NF .. 275 F
Crusader : No Remorse VF .149 F
CYBERMAGE NF........ 149 F
CYBERIA 2 VF .... 295 F
DARK FORCES VF ...... 149 F
Davis Cup Tennis VF...... 295 F
DAYTONA U.S.A. NF..... 325 F
DEADLINE VF .... 255 F
DEADLOCK VF .... 295 F
DEADLY GAMES........ 295 F
DEUS EX MACHINA VF .. 285 F
DIABLO NF WIN 95...... 345 F
DISCWORLD 2 VF....... 325 F
DOOM II VF .... 325 F
DRAGON LORE 2 VF..... 245 F
DUKE NUKEM 3D VF .... 250 F
DUNGEON KEEPER VF.... Tél.
EARTH SIEGE 2 VF...... 295 F
EARTH Worm Jim 1+2 NF. 285 F
EF 2000 DOS (TFX 2) VF .. 195 F
EF 2000 DELUXE VF ..... 295 F
EURO SOCCER 96 VF .... 295 F
EUROPE 2 NF........... 275 F
EVIDENCE VF .... 295 F
EXTREME PINBALL NF.. 149 F
F1 GRAND PRIX 2 VF .... 295 F
F1 MANAGER VF........ 295 F
F22 LIGHTNING 2 NF.... 345 F
FABLES .... Tél.
FANTASY GENERAL VF . 295 F
FAST ATTACK VF....... 265 F
FIFA SOCCER 96 VF ..... 245 F
FIFA SOCCER 97 VF ..... 325 F
FINAL DOOM VF........ 285 F
Flight Simulator 6 VF w95 . 395 F
FLYING CORPS VF .... Tél.
FootBall Manager 97 VF... 325 F
FORT BOYARD VF ...... 255 F
Fort Boyard : La légende vf 275 F
FULL THROTTLE VF .... 149 F
GABRIEL KNIGHT 2 VF.. 325 F
GEARHEADS VF .... 225 F
GENDER WARS VF...... 265 F
GENE MACHINE VF..... 285 F
GENE WARS VF......... 295 F
Grand Prix Manager 2 VF . 275 F
HARDLINE VF.......... 265 F
HARVESTER VF .... 325 F
Heretic Shadow NF .... 195 F
Heroes of Might & Magic vf 315 F
Heroes Might & Magic 2 nf 335 F
HEXEN (Heretic 2) NF .... 245 F
HEXEN DEATH NF ...... 175 F
HIND VF .... 335 F
IN the FIRST DEGREE VF. 275 F
INCA COLLECTION VF .. 175 F
INDY CAR RACING 2 NF . 235 F
IZNOGOUD VF.......... 295 F
JAGGED ALLIANCE VF.. 250 F
KICK OFF 96 VF .... 275 F
King Quest Anthology NF.. 249 F
LARRY Collection NF..... 195 F
LAST DYNASTY VF...... 145 F
L'ENTRAINEUR VF...... 275 F
Le Secret du Templier VF.. 215 F
Le Trésor des Toltèques VF 325 F
LEISURE LARRY 7 VF ... 295 F
Les Cheval. de Baphomet vf 295 F
LIGHTHOUSE VF .... 295 F
Lords of the Realms 2 VF .. 335 F
MAD DOG MAC CREE ... 145 F
MADDEN NFL 97 NF..... 325 F
MAGIC CARPET 2 VF.... 195 F
MAGIC THE GATHERING . Tél.
MANIC KARTS VF....... 155 F
MARCO POLO VF ...... 255 F
Master of Dimension Win95.. Tél.
MASTER OF ORION 2 VF .. Tél.
MECHWARRIOR 2 VF ... 325 F
Mechwarrior Mercenary nf. 345 F
Mechwarrior 2 Exp Pack... 190 F
MEGARACE 2 VF .... 335 F
MISSION CRITICAL NF .. 295 F
MONOPOLY VF......... 260 F
MONTY PYTHON VF .... 295 F
MYST VF............... 355 F
NBA LIVE 96 NF......... 325 F
NBA LIVE 97 VF .... Tél.
Need for Speed Special Edit. 315 F
NHL HOCKEY 97 NF..... 335 F
NORMALITY VF .... 325 F
OFFENSIVE VF .... 265 F
Opération Survie vf (C&C) . 125 F
ORION BURGER VF ..... 295 F
OTHELLO VF........... 149 F
PANDORA Directive VF.... Tél.
PGA TOUR GOLF 96 NF .. 335 F
PHANTASMAGORIA VF.. 275 F
POLICE Quest SWAT VF.. 285 F
POWER F1 NF .... 295 F
PRIMAL RAGE NF....... 145 F
PRISONER OF ICE VF ... 235 F
Privateer 2 : Darkening VF. 335 F
PSYCHO PINBALL NF ... 279 F
QUAKE NF .... 335 F
Rally Championship NF ... 325 F
RAMA VF .... 325 F
Realms of The Haunting vf . 345 F
REBEL ASSAULT 2 VF ... 245 F
RED ALERT : C & C VF.. 295 F
RIPPER VF .... 295 F
RISK VF............... 295 F
Rise & Rules Anc. Emp. vf . 285 F
ROAD RASH VF Win 95 .. 275 F
SCHIRATTI Commander .. 245 F
SCREAMER VF .... 225 F
SCREAMER 2 VF........ 235 F
SETTLERS 2 VF......... 335 F
Sherlock Holmes 2 VF..... 325 F
SHIVERS VF............ 235 F
SHOCKWAVE ASSAULT . 149 F
SILENT HUNTER VF..... 335 F
SILENT STEEL VF....... 295 F
SILENT THUNDER VF ... 265 F
SIM CITY 2000 VF .... 195 F
SIM CITY 2000 collector VF345 F
SIM TOWER VF......... 295 F
SONIC NF WIN 95 .... 255 F
SPACE BUCKS VF .... 265 F
SPACE HULK 2 Win 95 NF 295 F
SPACE Quest Collection NF 195 F
SPYCRAFT VF .... 355 F
STEEL PANTHER 2 VF ...335 F
STONEKEEP VF......... 325 F
STORM VF .... 275 F
Super EF 2000 VF Win 95.. 325 F
SYNDICATE WARS VF... 295 F
TACTCOM VF .... 175 F
TEAM F1 VF .... Tél.
TEK WAR VF .... 195 F
TeleportaSchtroumpfs VF.. 275 F
Terminator Futurshock NF. 295 F
THE D VF .... 295 F
THE DARK EYE VF...... 335 F
THE DIG VF .... 325 F
THE HIVE WIN 95 NF .... 275 F
THUNDERHAWK 2 VF ... 149 F
TIE Fighter Collector VF .. 235 F
TIME COMMANDO VF... 295 F
TIME LAPSE VF......... 285 F
TINTIN au Tibet VF W95.. 245 F
TOMB RAIDER VF ...... 285 F
TOONSTRUCK VF....... 295 F
TORIN'S PASSAGE VF ... 275 F
TOUCHÉ-COULÉ VF..... 295 F
TRIVIAL PURSUIT VF ... 260 F
TUNNEL B1 VF.......... 295 F
Ultra Pinball : Creep Night . 275 F
URBAN RUNNER VF..... 295 F
US Navy Fighter 97 VF w95 335 F
Virtua Chess Win 95 VF ... 295 F
VIRTUA FIGHTER NF ... 325 F
VODOOLUNGE NF ...... 245 F
VOYEUR NF............ 295 F
WARCRAFT 2 VF........ 315 F
Warcraft 2 : Data Disk VF . 159 F
WARCRAFT 2 Deluxe VF.. 395 F
WARHAMMER VF ...... 345 F
WARWIND VF .... 345 F
WESTWOOD Anthology vf 325 F
Wing Commander III VF .. 145 F
Wing Commander IV VF .. 295 F
WITCHAVEN NF........ 175 F
WITCHAVEN 2 NF....... 149 F
Wizardry Nemesis NF..... 345 F
WORMS DATA DISK..... 115 F
WORMS VF + DATA ..... 295 F
X-WING COLLECTOR NF 149 F
YAHTZEE VF........... 149 F
Z VF .... 295 F
ZORK NEMESIS VF...... 345 F

VF : Jeu et manuel en Français
NF : Notice en Français

PC CDROM CHARME
Réservé aux Adultes

PC CDROM Vidéos Interactives

Best of Stars de Laetitia vf . 235 F
BLIND SPOT .... 85 F
California Day Dreamer ... 65 F
DIGITAL SEDUCTION.... 95 F
HIDDEN OBSESSIONS... 125 F
IMMORTAL DESIRES .... 95 F
L'Ecole de LAETITIA VF . 235 F
MAIN STREET U.S.A...... 65 F
Mystique of Orient 2....... 95 F
NEW LOVERS.......... 148 F
NIGHT TRIPS (2 vol) . 145 F/vol
PARLOR GAMES .... 112 F
PLAISIR MANGAS 1 VF.. 175 F
PLAISIR MANGAS 2 VF.. 175 F
PRIVATE Magazine N° 1.. 145 F
SINFULLY YOURS .... 85 F
SIZZLE.................. 85 F
SURFER GIRL........... 65 F
THE COVEN .... 148 F
THE SWAP TWO........ 148 F
WACS .... 55 F
WOMEN WHO LOVE MEN 75 F
WEEK END AT ERNIES... 75 F
CALIFORNIA BEAUTIES 195 F
CARTOON FANTASY..... 65 F
CASTING VF .... 99 F
CYBER WHORES .... 85 F
DAMSEL IN DISTRESS ... 85 F
DELECTABLE........... 95 F
HOT & SPICY .... 95 F
LA TRAVIATA .... 55 F
LITTLE BLACK BOOK .. 125 F
LUSCIOUS LESBIANS .... 85 F
NIPPON OBSESSION VF . 165 F
NIPPON OBSESSION 2 VF215 F
NIPPON OBSESSION 3 VF215 F
Nippon Obsessions hot guide 55 F
ONLY 20................ 55 F
ORAL ECSTASY .... 85 F
ORIENTAL NIGHT....... 55 F
PRIVATE PLEASURE.... 145 F
PUSSY MANIA.......... 85 F
READY TO RIDE......... 85 F
SAKURA (2 Vol) ...... 85 F/vol
SEDUCTIVE SIRENS .... 125 F
SOUTHERN BEAUTIES .. 165 F
Teenage Street Sluts .... 85 F
VOLUPTUOUS VIXENS... 85 F
WORLD'S BEST BUTTS.. 149 F
WORLD's BEST BREAST.. 85 F

PC CDROM Photos

AMERICAN GIRLS II ... 175 F
ANIMATED LUST........ 55 F
BEAUTIES BODACIOUS .. 85 F
BODACIOUS BEAUTIES . 195 F
BRABUSTERS .... 85 F

JEUX & INTERACTIFS

Angie, Infirmière de nuit vf 215 F
CYBERIX VF (2 CD) ..... 285 F
CyberXperience VF (4CD) 295 F
DEBORAH MANGA VF .. 265 F
DIVA X : Ariana NF ..... 265 F
DIVA X : Rebecca VF .... 265 F
FANTASCENES......... 285 F
Interactive TABATHA VF. 285 F
LA VILLA VF........... 275 F
LATEX : THE GAME .... 295 F
LE JEU DE L'OIE VF .... 195 F
Le Parfun de Mathilde VF . 275 F
LOLO FERRARI VF ..... 245 F
LOVE PYRAMID VF..... 245 F
MASCARADES VF (3 CD) 345 F
New Machine Pak 2 (6 CD) 295 F
NADINE BRONX .... 265 F
NIGHT WATCH II....... 185 F
Pack 5 CD X Interactifs Draghixa Triple jeux - Virtual Gang Bang - Interactive Secretaire - Oral Service - Voyeur Extreme. . 445 F
PARIS CD-GUIDE VF.... 215 F
PLEASURE-CD N° 2 VF .. 195 F
PLEASURE-CD N° 3 VF .. 195 F
PORNO POKER......... 295 F
PRIVATE Investigator VF. 295 F
SPACE SIRENS 2 VF..... 265 F
Strip Tease avec Dolly VF.. 295 F
Tt sur le plaisir des femmes 275 F
Tabatha VS Draguixa VF.. 275 F
VIRTUAL Detective VF ... 295 F
Virtual presence : Eve VF.. 285 F
Virtual presence : Vicky vf. 325 F
VIRTUAL SEX.......... 285 F
VIRTUAL SEX SHOT .... 285 F
VIRTUAL TOP Model VF. 275 F
VIRTUAL VALERIE 2 ... 265 F
Zara Whites Dble Xper VF..265 F
ZARA WHITES : LE TEMPLE DE L'AMOUR VF .... 265 F

Les prix indiqués sont T.T.C. - Sauf erreur typographique - Dans la limite des stocks disponibles

JS

Bon de Commande à expédier ou faxer à **DELTAROM**
2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex
Tél : 01 34 80 95 00 - Fax : 01 34 80 95 44

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....
❑ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
❑ ou par carte bancaire N° _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _
Date expiration CB _ _ / _ _ ❑ Je certifie être majeur + signature (pour CDROM charme)
SIGNATURE

Référence	Prix

❑ Forfait port Colissimo 24h/48h : 32 F pour les CDROM
❑ Livraison par Chronopost 24h : 69 F pour les CDROM
Matériel 60 F par colissimo - Chrono : nous consulter
CEE et DOM-TOM : 80 F pour 3 CD + 20 F par 2 CD.
Toute première commande doit être réglée par chèque.

Port	
Total	

Jeux Crack! EN DETRESSE

C'est bête d'être coincé dans "La vengeance du fils de Vomitor III". Si ça se trouve, votre voisin sait comment s'en sortir. En revanche, il aimerait bien savoir comment faire avec "Nono et Nini contre la reine des fourmis". Il se trouve que vous êtes justement le spécialiste mondial de "Nono et Nini contre la reine des fourmis". Et si vous échangiez des astuces ? Écrivez à Joystick, En détresse, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.



GABRIEL KNIGHT (PC)

Je suis bloqué au jour 7. On m'a dit qu'il fallait écrire le message suivant sur la tombe de Marie Laveau : «DJ APPORTE SEKE MADOULE». Là d'accord, mais y a quand même un «stud». Il n'y a pas de L dans les deux messages de la tombe, pourtant je les ai traduits tous les deux. Que faire ? Help me ! Qu'un preux chevalier lecteur de Joystick vienne à mon secours ! Merci d'avance.

Réf.: N°7801, Intello

RAYMAN (PC-CD)

Moi aussi, il me manque une cage ! Pourrais-tu m'aider ? Elle est dans l'antre de Moskito. J'y ai déjà trouvé :
- dans le 1er niveau: 1) Une fois monté sur le champignon, au tout début, un déclic fait apparaître une cage. 2) Celle où l'on doit monter sur une branche, juste après le photographe (et il y a aussi un déclic). 3) Celle juste avant le panneau de la fin de niveau.
- dans le 2e niveau: 1) Celle au-dessus du champignon 2) Celle au premier photographe, où il faut monter sur la branche (qui fait apparaître des plantes à gauche). Je n'en ai pas trouvé dans le 3e niveau... J'attends impatiemment une réponse, merci d'avance.

Réf.: N°7802, Sandrine

HEIMDALL 2 (PC)

J'ai un gros problème. Je suis bloqué dans le jeu Heimdall 2, et comme j'habite outre-mer, je ne peux même pas aller sur le 3615 Joystick. Je ne sais plus quoi faire. Quelqu'un pourrait-il m'aider ? Je suis dans le royaume d'Utgard. Je suis allé sur l'île des géants. À cet endroit, je suppose qu'il faut faire quelque chose, mais je ne sais pas quoi. J'ai vu qu'il y avait une rivière dans une des deux salles. Derrière cette rivière, il y a une porte, mais je n'arrive pas à traverser cette rivière. Je suis allé aussi au HQ des géants, et j'ai récupéré le talisman de HER KER'YN. Il n'ouvre aucune porte pour l'instant. Je n'ai pas pu aller sur l'île du Clan perdu (Lost Clan Isle). Je possède une bague aux couleurs arc-en-ciel et une lettre signée DANAK. Je remercie beaucoup celui ou celle qui pourra m'aider. C'est frustrant d'avoir un jeu et de ne pas pouvoir s'en servir.

Réf.: N°7803, Jean-Hugues

ZORK NEMESIS (PC-CD)

À propos de la soluce sur Zork Nemesis (PC) : au conservatoire, dans la salle aux cristaux, après avoir lancé le cristal et le galet dans la lave et fait les notes C D E B, puis touché le cristal de lave, rien ne se passe. La soluce dit de toucher le symbole métallique, mais n'indique pas où il se trouve. J'aimerais savoir s'il faut faire vibrer les cristaux l'un après l'autre ou créer une harmonique ; car dans le deuxième cas (le jeu ralentissant), je ne pense pas le faire. Où se trouve le symbole de métal ? J'espère que vous pourrez m'aider, car je suis bloqué à ce niveau.

Réf.: N°7804, G.C.

LEMMINGS 3D (PC-CD)

Fan des prise de tête, je me fais coller par le niveau 37 «GARDEN MAZE». Je souhaite trouver quelqu'un qui puisse me donner la marche à suivre, ou à défaut le ou les codes afin de pouvoir continuer et terminer ce jeu ; et surtout ne plus entendre leurs gémissements exaspérants lorsque je n'ai pas réussi le tableau. D'avance, merci !

Réf.: N°7805, M. Goudry

MECHWARRIOR 2 (PC-CD)

Je ne pensais pas faire appel à vos services, mais là, je craque ! J'en peux plus. Assez de me faire balayer de la carte ; alors que j'ai même pas fini de payer les traites de mon SUMMONER tout neuf. A doncques, dans la mission «Armor Veil» (clan des Jade Falcons) où il faut défendre une base aérienne contre des hordes de WOLFS armés jusqu'aux dents, je me fais systématiquement casser ma belle base toute neuve. Visiblement, j'ai un problème de vitesse pour intercepter les ennemis qui surgissent d'un peu partout et qui en plus disposent d'un armement lourd longue portée genre PPC (une paille, quoi !). Pourtant, j'utilise un excellent Mech : un Timber Wolf bricolé avec Masc et Jets, et je dispose de deux coéquipiers balaises (mêmes Mechs) pour me soutenir. Y a-t-il une tactique spéciale pour cette mission, ou est-elle infaisable ? Aidez-moi, sinon je sors mon Dire Wolf, et je mets tout à feu et à sang !

Réf.: N°7806, Nova colonel Hendriks



FADE TO BLACK (PC-CD)

Réf.: N°6901, Conrad

Pour commencer, il te manque une gemme (la jaune). Il faut aller dans le hangar et prendre l'ascenseur de droite. Ensuite, passe le pont et la petite salle. Après, mets-toi devant la statue de droite. Appuie sur la barre d'espace pour que la statue s'enfonce. La porte du passage secret d'à côté sera activée. Entre et ouvre l'armoire, il y aura la gemme jaune. Mais en ce qui concerne l'oracle, il faut aller dans la salle où il y a les cases bleues ayant chacune une inscription devant l'ascenseur. Mémorise-bien les cases, prend l'ascenseur et marche sur les mêmes cases mémorisées. Une fois arrivé à la quatrième case, recommence et recommence jusqu'à ce que Conrad soit sur la deuxième case en haut à gauche. Si tu as bien marché sur les bonnes cases, la case où tu seras clignotera et une voix te parlera.

Raxel

KIRANDIA 3, MALCOM'S REVENGE

Réf.: N°7504, La Hache Vertbois

Voici comment délivrer La Hache Vertbois. J'ai été aussi bloqué à cet endroit-là. Pour cette énigme, il faut d'abord aller au départ (l'autel) et y utiliser les six pierres une à une sur l'autel et tu noteras le symbole qui s'y rattache. Puis il faut aller sur la gauche et utiliser la souris en cuir sur la boule de gauche (les boules deviennent des statues). L'ordre des pierres sera le suivant: a) Diamant = lune b) Topaze = soleil c) Améthyste = pluie d) Émeraude = vent e) Saphir = foudre f) Rubis = feu. Voilà, et alors, à qui on dit merci ?

Intello

SIMON LE SORCIER (PC)

Réf.: N°7509, Un sorcier débutant

Pour rentrer dans la mine des nains et obtenir de l'argent, il faut d'abord que tu aies le tonneau de bière et le bon pour une bière gratuite obtenue à l'auberge du druide. Pour ce faire, dans l'auberge, utilise les ciseaux (trouvés dans la maison de Calypso) sur le nain, parle au barman ; pendant qu'il cherche la boisson, mets la cire (prise dans la ruche de la maison à la porte en truffes au chocolat) sur le robinet du tonneau et récupère le bon pour une bière gratuite. Sors et prends le tonneau de bière devant l'auberge. Va devant la grotte des nains. Ramasse la pierre dans la forêt, elle comporte le mot de passe (Bière). Devant le hibou de la forêt, prend la plume par terre. Le hibou est là pour t'aider, si tu bloques dans le jeu. Retourne chez les nains. Va dans la cave à bières. Utilise la plume sur le nain qui ronfle. Prends la clé. Donne le tonneau au nain de garde pour passer. Va dans la mine et prends le crochet. Utilise la clé sur la porte. Donne le bon «bière gratuite» au nain, il te donnera une pierre précieuse que tu échangeras au type louche sur la place du village. Tu devrais en tirer 20 pièces d'or. Bonne chance pour trouver la baguette magique !

Éric M.

ULTIMA 8 (PC-CD)

Réf.: N°7601, Zamel, Avatar des Abysses

La grotte derrière les rondins de bois au nord de Ténébrae permet d'accéder à une armure magique, à condition de posséder une clé que l'on obtient ainsi. Pour commencer, il faut aller dans la taverne dans la partie ouest de Ténébrae, afin de faire la conversation avec Olrik et l'entendre débiter une histoire concernant un fantôme. D'après la servante, c'est la seule de ses histoires possédant un fond de vérité. Rendez-vous ensuite au nord de Ténébrae pour voir la paysanne Corinth, et parlez-lui de sa famille, puis de cette histoire de fantôme en enfin de son mari qui aurait vu le fantôme. Allez voir son mari et parlez-lui du fantôme. Il n'aime guère ce sujet, car son frère aurait été tué par le spectre ; mais il indique néanmoins qu'à part lui, seule la pécheuse Kilandra a vu ce spectre. On la trouve à l'ouest de Ténébrae. Parlez-lui de sa fille, puis reparlez-lui à propos du fantôme, puis de la clé permettant d'y accéder, jusqu'à ce qu'elle vous dise que c'est sa fille morte qui la garde. Rendez-vous alors jusqu'au cimetière à l'est de Ténébrae, et cherchez la tombe de sa fille Elaine. Cliquez dessus, et un spectre se matérialisera et vous jettera la clé.

Ultima

FADE TO BLACK (PC-CD)

Réf.: N°7602, Marcus 21

Dans un des messages que tu possèdes, il y en a un qui dit : «Les golems te suivront-ils jusqu'à la mort ?». En fait, les golems sont simplement les monstres de pierre et il suffit de les attirer soit :
- vers les téléporteurs : quand ils arrivent, téléporte-toi !!!
- vers les faisceaux rouges : et ils se désintègrent...

Maintenant tu n'as plus qu'à récupérer la boule blanche, qui n'est autre que l'œil du golem. Puis dirige-toi vers la salle où se trouve le bassin. Tu devrais voir une main surgir du bassin lorsque tu montes sur les marches (celles contre l'interrupteur). Tu n'as plus qu'à lui donner l'œil du golem. Tu devrais avoir en échange une carte de codes. Voilà, tu n'as plus qu'à retourner à la porte où se trouvent les cases électriques. Et là, ô miracle, elles n'y sont plus et tu n'as plus qu'à manipuler les interrupteurs pour les faire correspondre à ceux de la carte des codes. La porte devrait s'ouvrir, si tout va bien. Là, tu devrais apercevoir des emplacements où il faut mettre les gemmes de couleur selon le code des couleurs. Puis après la séquence, dirige-toi tout de suite vers la droite, là au fond du couloir. Lorsque tu iras vers la droite, il y aura un monstre, pas la peine de le tuer. Tu n'y arriveras pas, il faut simplement courir pour lui échapper et se diriger vers les téléporteurs. Voilà, j'ai fini. Au fait, bonne chance pour le 6e niveau !!!

Michael K.

RAYMAN (PC-CD)

Réf.: N°7606, Sophie

La cage qui te manque se trouve dans le dernier niveau de ton monde. Tu dois monter sur une «grenouille» qui va t'élever en l'air. Monte ainsi avec elle jusqu'au photographe (pour sauvegarder) et n'en descends surtout pas. Il faudra donc que tu serres un maximum sur ta droite ! Ensuite, suis les Tings (qui forment d'ailleurs une flèche) en prenant soin de ne pas te faire piquer : l'endroit est assez mal fréquenté ! Tu est donc maintenant dans un couloir qu'il va te falloir suivre jusqu'à ta cage ; tu devras délivrer tes chers petits électons en détresse. Bonne chance !

Sandrine

WING COMMANDER 3 (PC-CD)

Réf.: N°7708, Maniac

Tu dois encore être la victime d'un «missile invisible». Ils sont sacrément difficiles à blaster à cause de leur très faible visibilité au radar. Faut dire que le radar de WC 3 est tellement pourri ! SVP, Please, por favor, messieurs les programmeurs Origin, on aimerait bien un truc efficace genre radar d'Elite par exemple. Ces ?@#! de missiles sont assez lents pour destroyer le Victory, même une fois que tous les chasseurs ou croiseurs ennemis ont été transformés en pâté de Kilrathi pour chiens. Je te conseille d'essayer de détruire le Capital Ship ennemi le plus vite possible pour ne pas lui laisser le temps de tirer le missile fatidique, et sans t'occuper des chasseurs ennemis. Au cas où cette méthode ne marcherait pas, tu peux essayer une autre combine. On peut parfois atterrir sur le Victory sans terminer la mission, tout en passant quand même à la suite du jeu sans pénalités. Commence par demander l'autorisation d'atterrir, ou plutôt d'"apponter" juste avant le moment critique. Si c'est possible, il faudra peut-être atterrir alors que le Victory fonce plein gaz. C'est pas trop facile, au pire tu mets l'autopilote, mais là c'est du boulot de lavette de l'espace, complètement indigne d'un as comme le colonel Blair.

Marcel Tolwyn

Jeux Crack!

REPONSE MICRO

Votre bécane est encore une inconnue ? Vous n'osez pas trop regarder ce qui se passe sous le capot ? Faites-nous part de vos interrogations : Joystick, Réponses Micro, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

QU'EST-CE QUE LE PGA ?

Le PGA (Pin Grid Array) est simplement un type de disposition des broches utilisé sur les microprocesseurs disposant de plusieurs centaines de pattes comme les 486 ou Pentium (296 broches). Sur les premières générations de processeurs (8088, 8086, 68000...) qui se contentaient d'un nombre de pattes plus réduit (40 ou 64 en général), on utilisait la disposition DIP (Dual In line Package) où la puce est encadrée par deux rangées parallèles de pattes. Avec l'inflation des broches (arrivée des bus 32 ou 64 bits avec autant de broches en plus), il fallut trouver une nouvelle disposition compacte et fiable : c'est le PGA. Il s'agit d'un arrangement où les rangées de pattes sont placées de manière à former plusieurs carrés imbriqués sur la partie inférieure du processeur. L'effet produit rappelle la planche à clous carrée du fakir.

QU'EST-CE QUE LE BUS USB ?

Il s'agit d'une nouvelle interface série bi-directionnelle (USB = Universal Serial Bus) destinée en principe à remplacer les bons vieux ports série RS232 et parallèles Centronics actuels. Pour l'instant, cette nouvelle norme n'en est encore qu'aux balbutiements ; mais comme elle est le fruit des recherches d'un groupe de constructeurs très puissant (Compaq, Dec, IBM, Intel, Microsoft, Nec...), son avenir paraît assuré. Même si on commence à voir des cartes mères équipées d'un port USB. Il n'existe pas encore (cela ne tardera plus) de périphériques adaptés. Les rares cartes mères Pentium disposant de cette nouvelle interface sont en général des cartes équipées des derniers «chipsets» Intel (430VX et 430HX ou 440FX pour les Pentium Pro) ou équivalents.

Au niveau caractéristiques, l'USB s'avère très alléchant. Il accepte jusqu'à 127 périphériques à la fois (imprimantes, moniteurs, modems, claviers, floppys, scanners, CD-Rom, joystick, etc.) qui seront reliés en chaîne. De plus, la connexion et déconnexion des périphériques sera possible «en vol» (sans éteindre le PC). Une reconnaissance et configuration automatique des périphériques style Plug and Play est également prévue. Enfin, la vitesse de transfert maximale des données est des plus confortables avec ses 12 méga-bits/seconde.

PAS DE MUSIQUE CD

Effectivement, on peut normalement utiliser un lecteur de CD-Rom comme un lecteur de CD audio. Pour cela, il faut disposer d'un utilitaire adapté (généralement livré avec le CD-Rom ou votre carte sonore) et surtout, que vous ayez effectué la liaison spéciale entre la petite prise blanche à 4 pins de l'arrière de votre lecteur vers l'entrée correspondante de votre carte sonore. En effet, les CD audio n'utilisent pas le même format que les données informatiques, et il faut donc disposer de cette liaison en plus du câble d'interface informatique normal. De cette manière, les signaux audio vont se retrouver mixés au reste des sons générés en interne par la carte sonore. Voyez également les réglages disponibles sur la table de mixage des utilitaires sonores. Le niveau est peut-être tout bêtement au minimum.

OUPS, MAL ADRESSE !

Vous êtes nombreux à l'avoir remarqué... Il y a eu comme un petit mélange dans la rubrique technique du numéro 77. Au «speech» sur les adresses, il fallait lire : «un 6502 peut numéroter 65536 (0000 à FFFF) cases ou adresses différentes en utilisant son bus d'adresses sur 16 fils (2 puissance 16)». N'empêche qu'il s'agit bien d'un 8 bits. Car ce qui détermine le type de processeur, c'est la largeur du bus de données. Ce dernier compte bien 8 fils et permet ainsi d'envoyer en une seule fois une donnée sur 8 bits dont la valeur sera comprise entre 00 et FF (0 à 255 en décimal, soit 2 puissance 8 possibilités).

Rajoutons que lorsqu'on parle par exemple de processeur 8/16 bits ou 16/32 bits, encore une fois le bus d'adresses n'a rien à voir. La première valeur est la largeur du bus de données externe. La deuxième valeur concerne la taille maximale des registres «données» internes de la puce. Les registres, à ne pas confondre avec le cache-mémoire interne du processeur, sont les espaces mémoire utilisés comme «entrées» par le moteur du microprocesseur : l'UAL (Unité arithmétique et logique).

Par exemple, le 6809 est un 8/16 bits (bus données 8 bits, manipulation des données sur 16 bits en interne). Le 68008 anciennement utilisé dans les sinclair QL est un 8/32 bits (bus données 8 bits, registres 32 bits). Le Pentium est en fait un 64/32 bits (bus données 64 bits, données traitées sur 32 bits en interne). Pour en revenir aux histoires de bus adresses. Notez que, tout comme le 486, le Pentium dispose également d'un bus adresses sur 32 bits et gère donc un espace mémoire physique de 2 puissance 32 bits soit 4 gigaoctets.

RAJOUTER UN COPROCESSEUR AU PENTIUM ?

À partir de la génération des Intel 80486 (sauf les modèles SX) et donc également sur les Pentium, le coprocesseur arithmétique est intégré au microprocesseur. On n'a donc aucun besoin de le rajouter. Par contre, le Pentium est étudié pour travailler au besoin dans des configurations multiprocesseur ; et plusieurs Pentium peuvent donc collaborer, à condition de disposer d'une carte mère adéquate (il existe quelques modèles de PC bi-processeur Pentium, sans parler des prototypes du type Ncube utilisant des centaines - voire des milliers - de Pentium interconnectés).

UTILISER UNE TV COMME MONITEUR

Il est vrai qu'avec l'apparition prochaine des Net Computers, on reparle à nouveau de l'utilisation de téléviseurs comme moniteurs. Tout d'abord, rappelons que, comme les moniteurs actuels, un téléviseur reproduit les images de façon analogique. C'est une bonne nouvelle, puisqu'ainsi il n'y a pas de limite au nombre de couleurs reproductibles (images 16 millions de couleurs sans problème). Intéressons-nous aux résolutions graphiques possibles sur un TV standard. Le format TV français (SECAM) autorise, tout comme celui de nos voisins européens (PAL), une image de 625 lignes (résolution verticale) affichée à une cadence de 50 Hz (aux États-Unis, le NTSC fonctionne en 525 lignes à 60 Hz). Mais il s'agit d'images entrelacées (formées de 2 demi-images de 312 et 313 lignes imbriquées grâce à un léger décalage ; on a donc réellement 25 images complètes/seconde). Ce qui explique que pendant longtemps, une TV ne permettait au mieux d'afficher que du 640 x 300 ou 350 avec un ordinateur.

Les TV ont heureusement continué d'évoluer, et un bon poste TV actuel accepte des résolutions atteignant le 640 x 480. Certains des convertisseurs PC/TV proposent même des modes graphiques supérieurs, mais en fait ils dégradent ces résolutions pour les ramener dans la plage supportable par un TV (perte de finesse d'image). Par contre, au niveau de la fréquence de balayage vertical, on en reste au 50/60 Hz, alors qu'un bon moniteur peut afficher 90 images/s non entrelacées. Globalement, une TV est donc un choix parfaitement acceptable pour jouer. Par contre, il n'est pas trop adapté à une utilisation autre qu'occasionnelle en bureautique. Le téléviseur n'est donc pas près de remplacer le moniteur 15 ou 17 pouces, pour travailler avec un bon confort visuel sous une interface graphique haute résolution.

CHANGER UN UART 8250 POUR UN 16550

Effectivement, si vous désirez tirer le maximum d'un modem 28800 Bauds, surtout sous Windows, il vous faut un port série utilisant un UART type 16550 (l'Universal Asynchronous Receiver/Transmitter est une puce spécialisée dans les conversions de données du bus parallèle vers un bus série ainsi que l'opération inverse) et pas un 8250 ou un 16450. En effet, un environnement multi-tâche comme Windows ne peut se permettre de bloquer le microprocesseur uniquement à la surveillance du port série ; il y a donc un risque important de perdre des données à vitesse élevée (un 16550 est recommandé à partir de 14 400 bauds). Ce qui se traduit en général par des quantités d'erreurs CRC.

Le 16550 non seulement est plus rapide, mais il dispose d'un buffer FIFO de 16 octets (First In First Out ou «premier dedans premier dehors», il s'agit d'une mémoire qui fonctionne en empilant les données comme des assiettes ; lors de la lecture des informations dans cette mémoire on récupère les données à partir du haut de la pile) qui sert de tampon en accueillant les données quand elles arrivent par le port série. Cela permet d'attendre tranquillement que le processeur soit disponible sans perte de données.

Oui, le 16550 est un circuit intégré compatible broche à broche avec le 8250 tout comme avec le 16450. On peut donc remplacer directement un 8250 ou un 16550, simplement en l'extrayant de son support et en enfichant la version rapide dans le même sens (sur le circuit, l'encoche ou le point blanc permet de repérer le sens). Pour que l'opération soit possible, il faut que votre carte entrées/sorties soit équipée d'une version classique DIP 40 broches du 8250 ou 16450 et pas d'un circuit type PLCC intégrant toutes les fonctions de la carte entrées/sorties (ports série, parallèle, joystick, contrôleur disque). Si vous n'avez qu'une puce avec des pattes sur les quatre côtés, c'est raté. Vous devrez racheter une nouvelle carte entrées sorties équipée d'un 16550.

Si c'est votre carte mère qui intègre les ports série, il y a peu d'espoir, les constructeurs préfèrent presque toujours les boîtiers du type PLCC. Vous devrez donc désactiver les ports de la c.m. et racheter également une carte série séparée. Si vous êtes dans le cas favorable, mais que la puce est soudée, l'opération reste possible mais nécessite une bonne habitude dans le maniement du fer à souder. La meilleure méthode est alors de couper les pattes du vieux 8250 à ras du boîtier, puis de les extraire une à une en vous aidant d'une pince et d'une pompe à désouder. Procédez avec précaution et nettoyez bien les trous. Attention de ne pas créer de court-circuit avec des gouttelettes de soudure ! Utilisez une loupe pour contrôler la qualité du travail. À présent, soudez un support 40 broches que vous aurez hâte de garnir d'un 16550 dans le bon sens.

Attention, tous les 16550 ne sont pas équivalents, plusieurs fabricants proposent des clones de cette puce plus ou moins fiables. L'un des meilleurs reste le modèle de National Semiconductor : le NS16550AFN. Si votre marchand d'électronique ne dispose uniquement que des autres marques, prenez une puce 100 % compatible avec le modèle AFN de National. Lors des manipulations de la puce, prenez les précautions habituelles contre l'électricité statique (ne sortez pas inutilement la puce de son emballage, déchargez votre potentiel en touchant un radiateur ou une canalisation métallique reliée à la terre avant toute manip', évitez de travailler dans un endroit où le sol est recouvert de moquette : le simple frottement des pieds peut créer des potentiels de plusieurs milliers de volts). Une fois la nouvelle puce installée, un moyen de la tester est le logiciel de diagnostic MSD fourni avec DOS, et utilisé avec un bouchon série.

COMPATIBILITÉ 6X86 PENTIUM ?

Les Cyrix 6X86 sont compatibles avec les Pentium (P54C 296 broches) avec les réserves suivantes :

Certains modèles de Cyrix nécessitent des cartes mère disposant de réglages de fréquences d'horloge inhabituels : il faut du 55 MHz pour le 6X86 P133+ (X2 en interne pour obtenir l'horloge interne du processeur à 110 MHz) et du 75 MHz pour le 6X86 P200+ (X2 pour obtenir le 150 MHz de l'horloge interne processeur). Les modèles Cyrix P150+ et P166+ se contentent de fréquences d'horloge externe plus classiques (60 et 66 MHz respectivement). L'alimentation électrique est le 3,3 V standard. Même si on peut les employer sur des cartes Pentium pures, ces dernières n'exploitent pas au mieux les améliorations des 6X86, et les performances peuvent un peu s'en ressentir. Il vaut mieux employer une carte mère prévue pour ces processeurs.



CGS Multimédia
66 ter, Avenue Jean MOULIN - 75014 PARIS
Tel : 01 45 43 07 20 Fax : 01 45 43 07 97

BONNE ANNEE 1997

Les INCONTOURNABLES de CGS Multimédia

Titre	Prix	Titre	Prix
ARCHIMEDEAN DYNASTY VF	285	LIGHTHOUSE VF	320
ANGEL DEVOID VF	285	LORDS OF THE REALMS 2	285
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET VF	290	MAGIC THE GATHERING NF	300
CIVIL WAR VF	295	PRIVATEER 2 : THE DARKENING VF	320
CRUSADER : NO REGRET VF	265	RALLY CHAMPIONSHIP VF	285
DEADLOCK	260	SCREAMER 2 VF	225
DESTRUCTION DERBY 2 VF	285	SHATTERED STEEL	260
DIABLO VF	315	SPYCRAFT VF	315
DUNGEON KEEPER VF	320	STEEL PANTHER 2 VF	310
F22 LIGHTNING 2 NF	310	THE PANDORA DIRECTIVE VF	335
GOLDEN 10	270	TOMB RAIDER VF	275
HARVESTER VF	310	TOONSTRUCK VF	320
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 VF	315	WARCRAFT 2 DELUXE + Sc. Disk VF	330
JET FIGHTER 3 NF	315	WIZARDRY NEMESIS VF	310
LANDS OF LORE 2 VF	TEL	ZORK NEMESIS VF	310

Jeux Budgets à 95 F - 3 jeux pour 270 F au lieu de ~~285 F~~

Titre	Titre	Titre	Titre	Titre
7th guest	Cyberspeed	Indiana Jones 4	Monkey Island 2	Star Trek 25 th an.
Ace over Europe nf	Day of the tentacle	Indy Car nf	Nascar nf	Strike Command. nf
Amazone Queen nf	Destruction Derdy	Jeu d'echec 3d	Noctropolis	Striker 95 nf
Armored Fist	Detroit	Jewel of the oracl	Overlord nf	Syndicate + nf
Battle of Britain	Discworld	Kasparov	Populou2+Power	System Shock nf
Caesar 1 nf	Dragonlore	King's Quest 6 nf	Privateer nf	Theme Park
Cannon Folder 2 nf	Earth Worm Jim	Lands of Lore	Rally	Tie Fighter nf
Carton Rouge	FIFA Classics	LBA	Reversi	Transport Tycoon
Colonization	Gabriel Knight 1	Loom	Sam et Max	Underworld 1+2
Civilization	Goblins 1+2	Lost in Time	Shadow Caster	Virtual Kart
Commanche	Hand of Fate	Magic Carpet +	Sim City nf	Wetlands
Compil. Jeux Win.	Heroes of M & M	Mega Race nf	Space Hulk nf	Wing Armada nf
Compl. Ultima 7 nf	Hi-Octane nf	Fury 3	Space Quest 4 nf	Wing Commander 2
Conspiracy	Inca 1	Monkey Island 1	SSN Seawolf	Wolfpack
	Nous avons de	nombreux autres	titres : téléphonez	au 01.45.43.07.20.

JEUX, CULTURELS ET EDUCATIFS

Titres	Prix	Titres	Prix	Titres	Prix	Titres	Prix	Titres	Prix
ULTRA PINBALL 2 nf	255	DUKE NUKEM 3D	200	NORMALITY	290	STEEL PANTHER	310	Encyclopédie des Sciences	295
ADVANCED CIVILIZATION	310	DUNGEON KEEPER	Tel.	NUKE IT nf (niveaux Duke N.3d)	149	STONE KEEP	315	Larousse Multimédia Encyclopédie	690
AH 64 LONGBOW	310	EARTH SIEGE 2	295	ORION BURGER	265	STORM	325	Atlas mondial Microsoft 97 vf	410
ALBION	340	EF2000 (TFX2)	215	PHANTASMAGORIA	270	SUPER EF2000 Win 95	325	2000 ans d'Histoire de FRANCE	315
ALIEN TRILOGY nf	300	FABLE	275	POLICE QUEST SWAT	345	SUKHOI SU 27 nf	245	Voyage sur le NIL	245
ASCENDENCY	320	FANTASY GENERAL	320	PRIVATEER2 : the darkening	320	TEAM F1	285	Napoléon	335
AZRAEL'S TEAR	300	FIFA 97	300	PRO PINBALL : THE WEB nf	255	TERMINATOR SKYNET nf	TEL	Gamme CD POCKET (15 titres)	
BATTLEGROUND ARDENNE	320	FLIGHT SIMULATOR 6.0 WIN	345	QUAKE	310	TERMINATOR FUTUR SHOCK nf	295	Prix unitaire : 139 le lot de 3 :	400
BATTLEGROUND Gettysburg	320	FLIGHT UNLIMITED nf	195	QUEST FOR FAME nf	325	THE DIG	310		
BATTLEGROUND Waterloo	315	FRANKENSTEIN	350	RAMA	320	THE SETTLERS 2	320	EDUCATIFS	
BIG RED RACING	285	GABRIEL KNIGHT 2	360	RAYMAN	280	TIE FIGHTER Collection nf	335		
BURIED IN TIME	265	GENDER WAR	245	REBEL ASSAULT 2	200	TIME COMMANDO	300	LES MINIMOTS : 3 titres pièce	135
CAESAR II	290	GENE WARS	290	RED ALERT : C & C	300	TORIN'S PASSAGE	225	les 3	390
CAESAR I + CAESAR II	375	GEAND PRIX 2	325	RIPPER	350	URBAN RUNNER	350	Mon 1er dictionnaire NATHAN	395
CAPITALISM	300	GRAND PRIX MANAGER	270	RISE & RULES OF THE EMPIRE	300	WARHAMMER	310	ADIBOU 2 4/5 ans	295
CHAOS OVERLORDS WIN95	255	HIND	320	RISK	295	WETLANDS	265	ADIBOU 2 5/7 ans	295
CHRONICLES of the SWORD	290	INDY CAR 2 nf	235	SCRABBLE	345	WING COMMANDER IV	365	Comment ça marche NATHAN	415
CIVILIZATION 2	310	IN THE FIRST DEGREE	341	SHANARA nf	294	WIZARDRY GOLD		Marine Malice et le mystère des graines	245
CLANDESTINY	300	ISHAR TRILOGY	275	SHIVERS	225	WORMS	255	Le mystère du passager clandestin	420
COMMANCHE 3	305	JEWELS OF THE ORACLE	290	SILENT HUNTER	310	Z	295	TUNELAND prix en baisse	Tel
COMMAND & CONQUIER	310	JUDGE DRED nf	295	SILENT STEEL NF	335	ZIDANE FOOTBALL	285	RAYMAN juniors 3 titre CP	139
C & C + DATA DISK	422	MDK	TEL	SILENT THUNDER nf	285			CE1	139
CONQUEROR	285	MECHWARRIORS2 (ed. sp.)	330	SIM CITY 2000 Collector	330	CULTURELS		CE2	139
CONQUEST OF NEW WORLD	325	MEGARACE 2 nf	320	SIM TOWER vf	305			PAYUTA	225
COUPE DAVIS TENNIS	290	Monthy Python SACRE GRAAL	280	SPACE BUCK nf	259	Dictionnaire Multimédia Hachette	650		
CREATURES VF	205	MYST VF	340	SPEED RAGE nf	255	Encyclopédie Microsoft 97 vf	720		
DAGGER FALL	305	NEED FOR SPEED (ed. sp.) nf	325	SYNDICATE WARS	290	Encyclopédie Corps Humain	295		

Un prix vous semble trop élevé : Contactez-nous. Il s'agit sûrement d'une erreur.

Tous les logiciels sont en version française sauf nf (notice en français).

OFFRES SPECIALES RESERVEES AUX 100 PREMIERES COMMANDES

LAROUSSE MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIE (prix hors promo : 690 F)	650	Choisissez 2 titres et contactez-nous pour le prix	
DICTIONNAIRE HACHETTE MULTIMEDIA (prix hors promo : 650 F)	590	Encyclopédie MICROSOFT 97 + Atlas MICROSOFT 97 (prix hors promo 1130 F)	1075
SCREAMER 2 + RALLY SHAMPIONSHIP (prix hors promo : 515 F)	490	WARCRAFT 2 DELUXE (+Sc. Disk) + Heros of Might & M 2 (prix hors promo : 645 F)	610
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET + LIGHTHOUSE (prix hors promo : 610 F)	580	DIABLO + SPYCRAFT (prix hors promo : 630 F)	600

MATERIELS ET ACCESSOIRES

MODEM * FAX * MINITEL * ACCES INTERNET	PRIX
Carte Maxi Modem 33600 Bps (FototWin+Compuserve+AOL)	790
Boitier Maxi Modem 33600 Bps (FototWin+Compuserve+AOL)	950
Boitier Maxi Modem Vocal 28800 (FototWin+Compuserve+AOL)	990
Carte Maxi Modem 33600 (Warcraft2 + Duke Nukem3D + Kali32 + NetStadium ..)	1150
Boitier Maxi Modem 33600 (Warcraft2 + Duke Nukem3D + Kali32 + NetStadium)	1250
Boitier NOVAFAX 33600 Bps (Magic On Line)	1050
CARTES SON et ENCEINTES	
Maxi Sound16 PnP (carte son 16 bits Plug & Play Full Duplex [+ Internet Phone])	349
Maxi Sound32 Wave FX (carte son Wave 1Mo PnP + effets [+ Internet Phone])	679
Maxi Sound64 (carte son Wave 4Mo PnP +3D + Surround + effets [+ IP])	979
Maxi Sound64 Home Studio (carte son Wave 4Mo PnP +3D + Surround + Direct to disk [+IP])	1239
Enceintes 40 watts, 160 watts, 240 watts, 320 watts 3D 139 , 215 , 270,	350
LECTEURS CD ROMS ET KITS MULTIMEDIAS	
Maxi CD ROM 8X (lecteur CD ROM octuple vitesse + kit de connexion)	690
Maxi CD ROM 8X + GRAND PRIX 2 (lecteur octuple vitesse+ Grand Prix 2 + kit de connexion)	790
Maxi CD ROM 12X (lecteur CD ROM 12X + kit de connexion)	930
Maxi CD ROM 12X + GRAND PRIX 2 (lecteur 12X + Grand Prix 2 + kit de connexion)	1040
Maxi Kit 16 8X + GRAND PRIX 2 (Maxi Sound16 PnP+CD ROM 8X IDE +HP+Grand Prix 2)	1150
Maxi Kit 32 8X + GRAND PRIX 2 (Maxi32 Wave FX + CD 8X IDE + HP + Grand Prix 2)	1490
Maxi Kit 32 8X Home (Maxi32 Wave FX + CD 8X IDE + HP + 7 titres CD*)	1695
SCANNER A4 COULEUR	
Maxi Scan A4 (une passe) (scanner couleur A4 / 2400 dpi , résolution optique 600 dpi)	1600

* Cézanne + Stars de Louvre + Myst + Kiyeko + Action Soccer + Atlas du Monde + Global Anglais

Pour l'achat de deux « matériels ou accessoires » : remise de 3%

Téléphonez 7j/7 de 10h. à 21h. au 01.45.43.07.20.

Remise de 15 F par commande à partir du 3ème logiciel commandé sur une période de 12 mois

Contactez-nous pour nos catalogues et pour les nouveautés.

AVEC CGS Multimédia LA FETE CONTINUE

Des prix fous toute l'année

Livraison gratuite sur Paris 5ème, 6ème, 7ème, 13ème, 14ème,15ème

Vente par correspondance uniquement

Possibilité de venir retirer vos commandes en téléphonant au 01.45.43.07.20

Bon de Commande à retourner ou à faxer à CGS Multimédia
66 ter, Avenue Jean MOULIN - 75014 PARIS
Tel : 01.45.43.07.20 Fax : 01.45.43.07.97

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... .Ville ....Tel : ....

☐ Paiement à la commande par chèque bancaire, CCP ou mandat
☐ Contre remboursement (à réception) : Port + 35 Frs

n'hésitez pas à commander sur papier libre

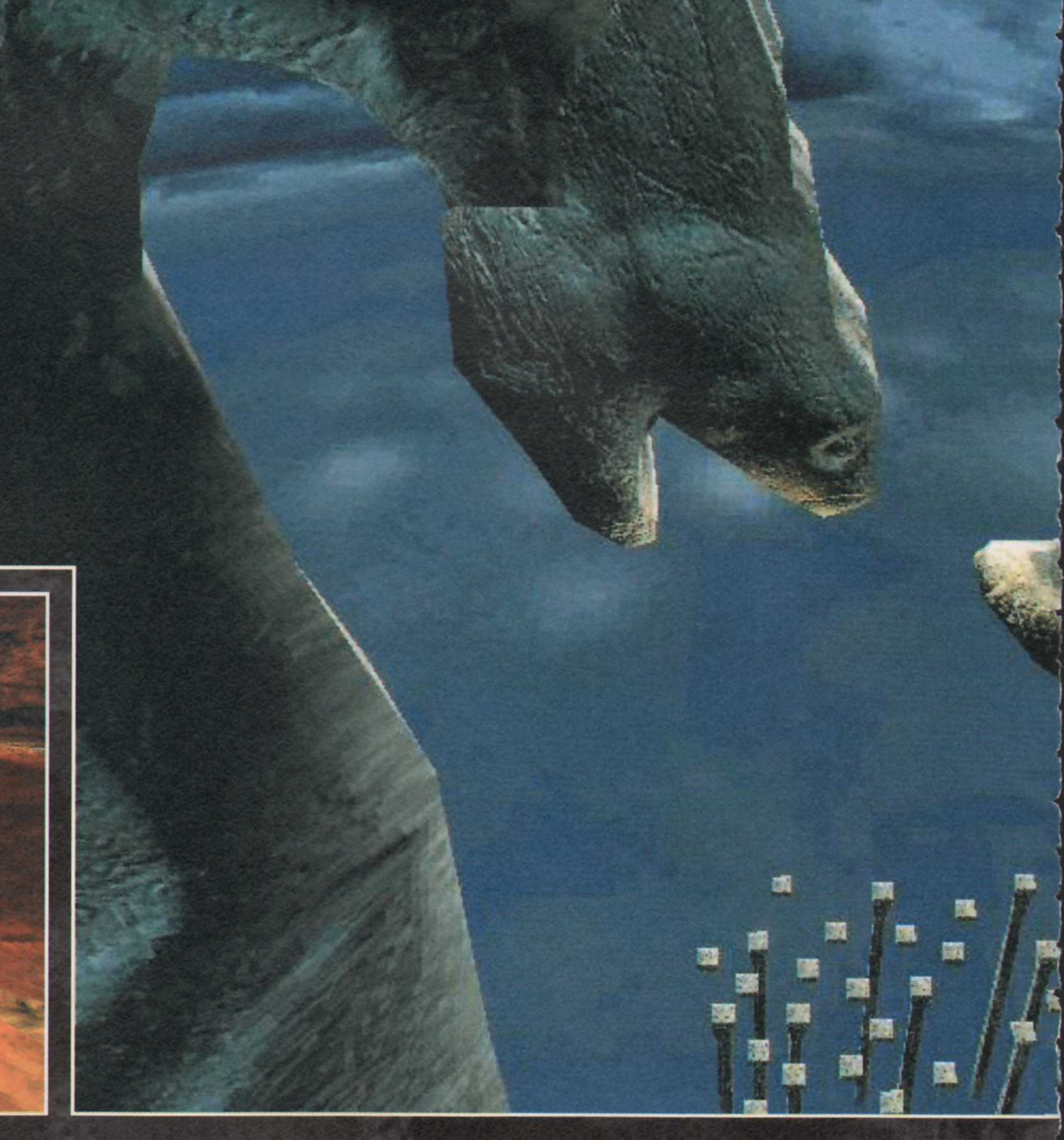
Désignation	Qté	Prix
CD : port : 32 F Contre remboursement : 67 F CEE et DOM TOM : 75 F	Remise	
Matériel : port 55 F Contre remboursement : 90 F CEE et DOM TOM : Tel	Port	
Recommandé : Port + 15 F Chronopost : Tel	Total	

Livraison en colissimo

Les prix indiqués sont tous TTC. Sauf erreurs typographiques ou modifications. Dans la limite des stocks disponibles







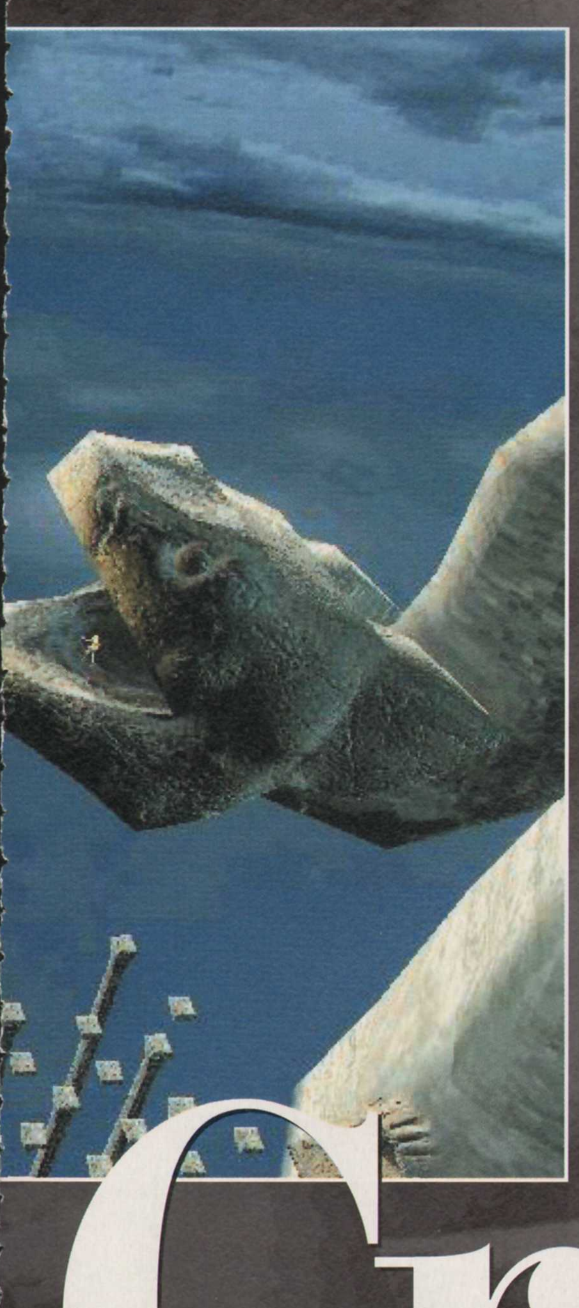
On connaissait Cryo, studio de création indépendant travaillant pour divers éditeurs ; l'année 97 verra débouler les jeux de Cryo éditeur. Au programme de ce début d'année, trois projets ambitieux, étranges et comme d'habitude particulièrement esthétiques. Le plus incroyable, c'est qu'en plus, ça devrait plaire aux vrais joueurs. Mais si.

L'année

Dreams

Nos amis les magiciens un peu fous reviennent sur le devant de la scène micro avec une flopée de jeux ambitieux. Sans vouloir faire de mauvais jeu de mots, c'est vrai que les créations de Cryo laissent rarement de glace : si tout le monde s'accorde à trouver leurs logiciels beaux comme tout, peaufinés dans le moindre détail, y compris les bandes-sons, force est de reconnaître que pas mal de joueurs purs et durs, les Hard Core Gamers comme on dit en bon français, reprochent à tout ça un manque évident de "game play" (comme on dit en, euh, comme on dit). Bien entendu, il est beaucoup trop tôt pour porter un jugement sur ces jeux, mais j'insiste : tout ça s'annonce assez décoiffant.

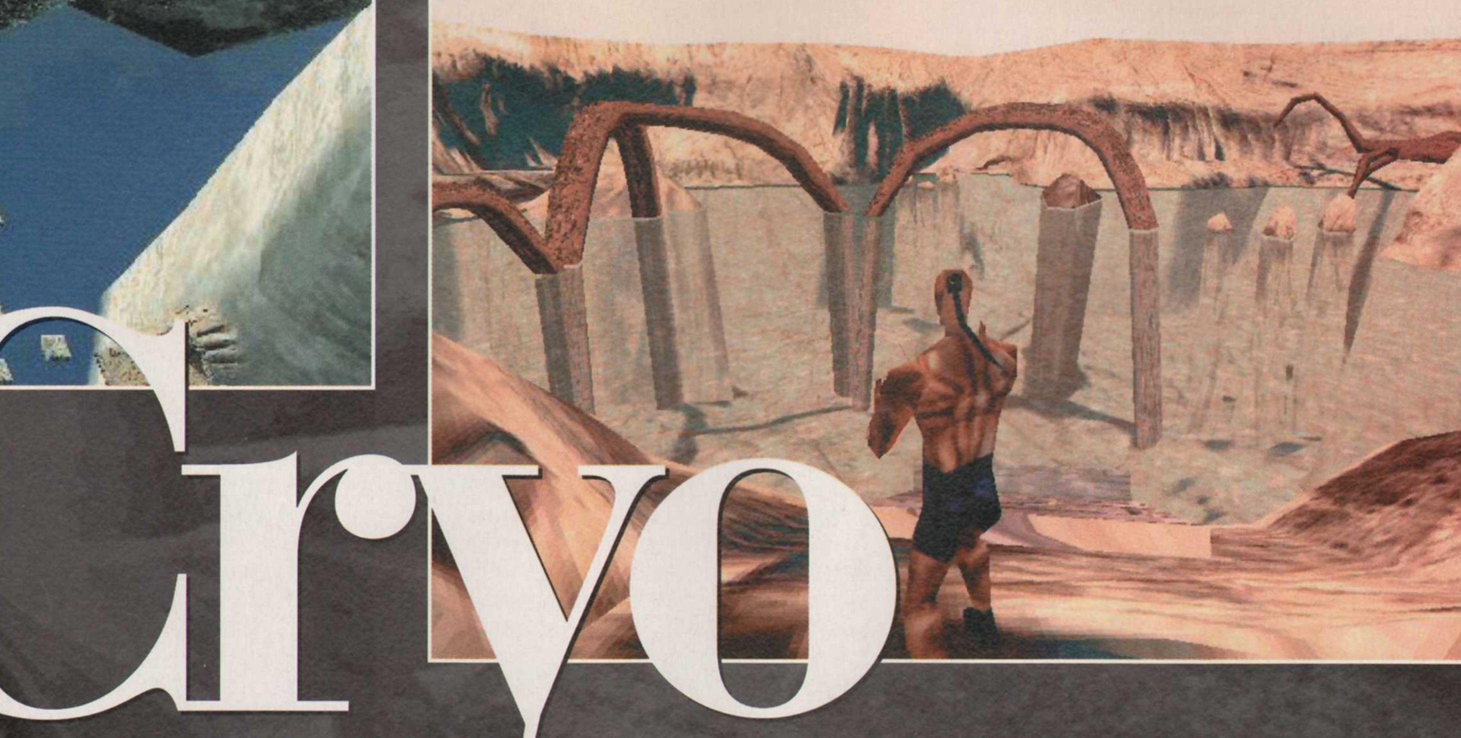
Commençons avec le produit peut-être le plus proche de "l'esprit Cryo": Dreams, un aventure/action. Dans un univers onirique inspiré de l'imagerie surréaliste, vous pourrez diriger un personnage dans le monde du rêve au cours de quatre niveaux. Les designers du jeu font référence à l'architecte Gaudi, mais on pense aussi à Dali, Tanguy et compagnie. Surréalistes tendance hyper, quoi. Contrairement à ces devanciers qui se prenaient la tête à faire de la 3D sur les bêtes 2D d'une toile, le jeu tournera en 3D temps réel, en 640 x 480, et surtout en 65 000 couleurs. Acceptant les cartes 3D, la chose promet d'être un régal pour les yeux. Le personnage, qui peut voler (ben oui, on vole pendant les rêves), entrera en interaction avec diverses créatures au moyen de "sorts". Cela dit, n'allez pas croire que ce jeu



se limite à des prouesses techniques et artistiques : les créateurs ont également énormément travaillé sur le scénario. Dreams, ce sera aussi une histoire. Grâce à un système de préchargement des images, la chose devrait être assez fluide, même sans cartes 3D. Comme c'est le cas sur Internet avec les images GIF, les scènes apparaîtront en effet instantanément ; et le temps que l'œil ait balayé l'image afin d'en découvrir tous les détails, paf ! l'image aura fini de se charger, adoucissant ici un angle, retouchant là une texture. Un rêve, quoi.

MACHINE: PC CD
GENRE: AVENTURE ACTION
SORTIE PRÉVUE : MAI



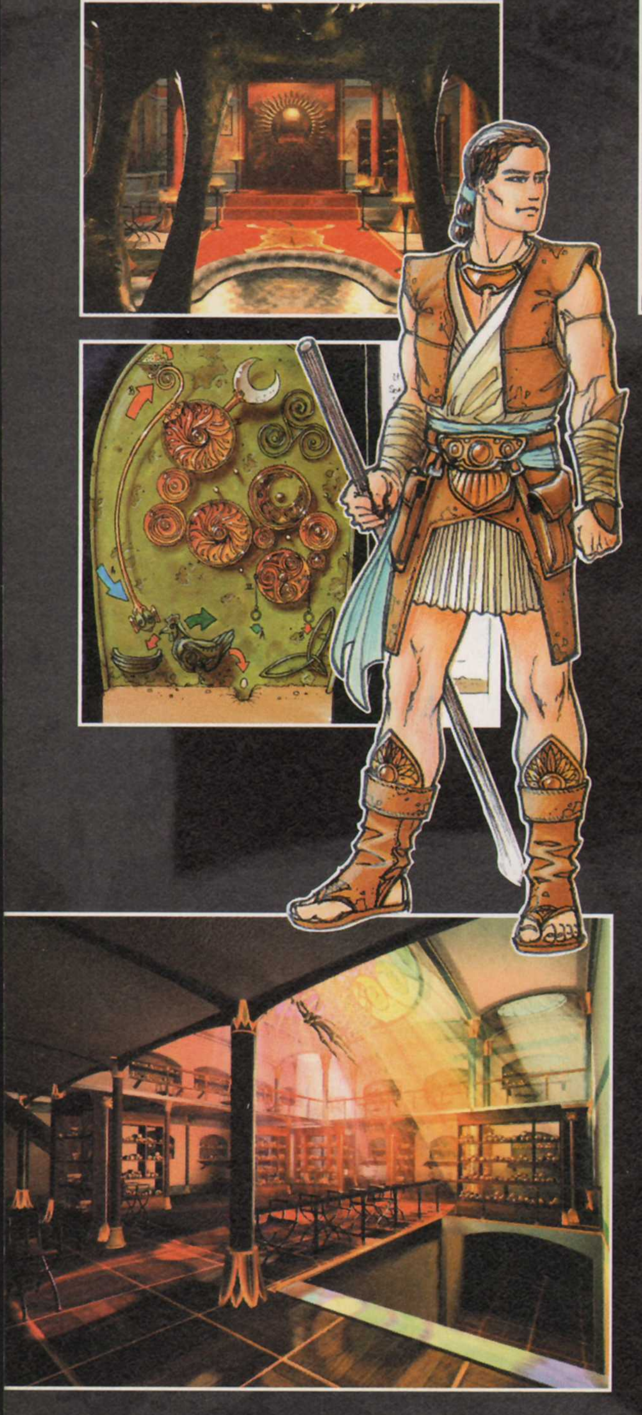


Cryo









Tales of Atlantis

Antinéaaa, Antinéaaa ? Ben, elle est pas là Antinéa, mais la chose débute néanmoins sur Atlantide, avec la Reine Rheas. Remarquez, elle ne va pas rester là longtemps, la reine en question, puisque le but du jeu sera justement de la retrouver. Dans un monde aussi pacifique qu'Atlantide, auprès duquel le Hi Brasil du film *Erik le Viking* passerait pour un repaire de dangereux ultra-violents, tout ça sent l'embrouille à plein nez. Ça ne s'envole pas comme ça, une Reine. Tales of Atlantis est un jeu de la même lignée que celle de Dragon Lore, du moins en termes d'ambiance graphique. Entendez par là que la 3D, bien que précalculée, permettra néanmoins au joueur d'interagir avec son environnement en utilisant des objets et en parlant avec la bonne quarantaine de personnages rencontrés. Parsemé de petites énigmes, le jeu devrait par ailleurs offrir un challenge intéressant aux fanas d'aventures. Les dialogues se feront au moyen d'icônes.

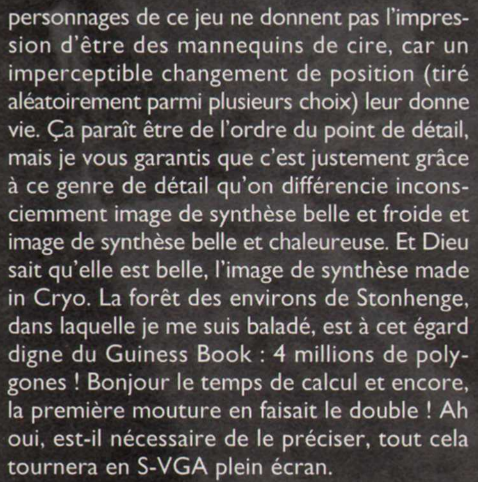
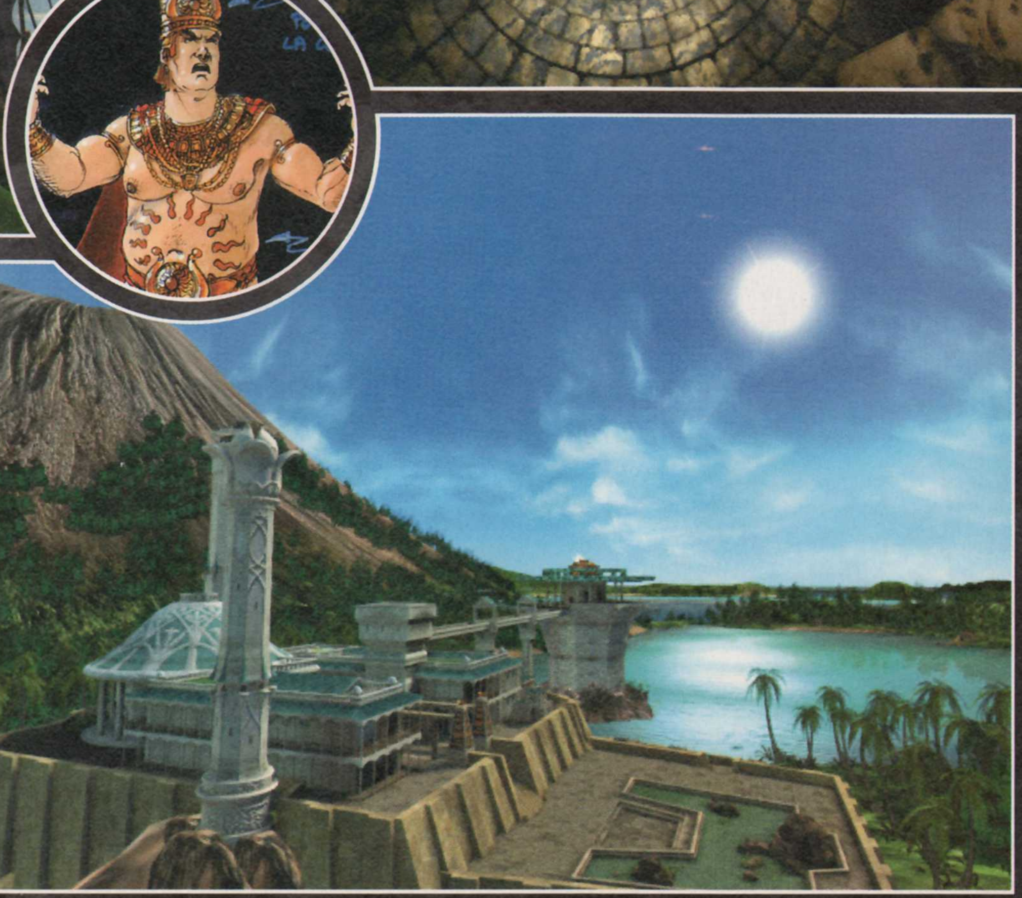
Tenant sur 4 CD, ce jeu offrira l'opportunité de s'immerger dans cinq univers de légendes, et de retrouver, outre l'Atlantide qui sert de trame à l'histoire principale, des mythes issus de l'imaginaire préceltique, sur le Spitzberg, dans l'île de Pâques, etc. Bon plan, la technologie Omni 3D qui permet de balayer du regard le décor sur 360° sur les côtés ou de haut en bas, déjà utilisée avec succès dans Versaille. Tant qu'à faire de la 3D, le jeu bénéficiera également de sons 3D. Les personnages sont de toute beauté, et grâce à un nouveau principe de lipsing, le mouvement des lèvres est totalement synchronisé avec le dialogue. Le principe est assez fastoche : en fait, les positions relatives aux phonèmes de base ont été dessinées, une routine se chargeant automatiquement de réaliser un morphing en temps réel afin de passer d'une position à l'autre ; mais bon, tout ça n'a pas dû être une partie de plaisir à mettre en place. Le fait est que pour l'utilisateur, le résultat à l'écran est vraiment impressionnant.

UN MONDE BAIGNÉ DE MYTHOLOGIE

Une bouche réaliste, c'est sympa me direz-vous, mais les mouvements, hein, les mouvement des personnages ? Eh bien justement, j'allais y venir : ils seront eux aussi très réalistes puisque saisis en Motion Capture, et qui plus est toujours animés, même lorsqu'ils ne bougent pas. Bon c'est pas clair, j'explique : les





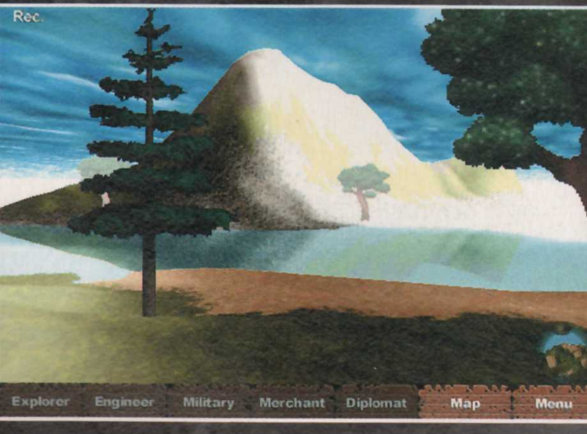



personnages de ce jeu ne donnent pas l'impression d'être des mannequins de cire, car un imperceptible changement de position (tiré aléatoirement parmi plusieurs choix) leur donne vie. Ça paraît être de l'ordre du point de détail, mais je vous garantis que c'est justement grâce à ce genre de détail qu'on différencie inconsciemment image de synthèse belle et froide et image de synthèse belle et chaleureuse. Et Dieu sait qu'elle est belle, l'image de synthèse made in Cryo. La forêt des environs de Stonhenge, dans laquelle je me suis baladé, est à cet égard digne du Guiness Book : 4 millions de polygones ! Bonjour le temps de calcul et encore, la première mouture en faisait le double ! Ah oui, est-il nécessaire de le préciser, tout cela tournera en S-VGA plein écran.

MACHINE: PC CD
GENRE: AVENTURE
SORTIE PRÉVUE : FÉVRIER

Reportage Cryo







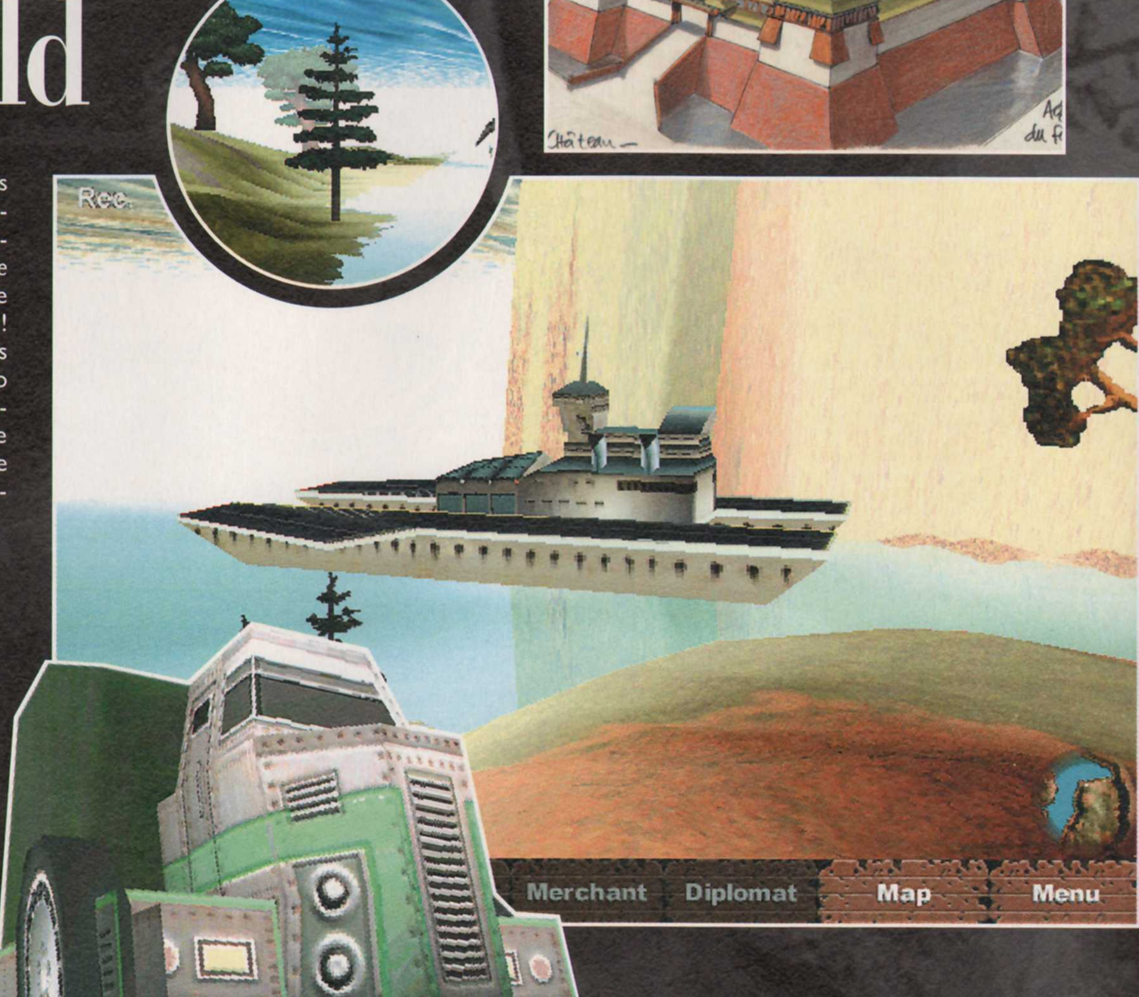


Riverworld

S'il est un jeu qui devrait convaincre les joueurs boudant d'habitude les productions Cryo, c'est celui-ci : Riverworld, adapté de l'excellent *Monde du Fleuve* de Philip Jose Farmer, s'annonce comme une sorte de Warcraft audacieux, rien que ça ! Chouette alors, un Warcraft dans l'univers de Farmer. Oulah ! n'allez pas croire que Cryo se soit contenté de si peu. En fait, le jeu bénéficiera de deux modes : un mode carte, vue de haut, habituel dans un jeu de gestion de ressources, et un mode 3D temps réel rappelant un peu Daggerfall.

UN WARCRAFT DANS L'UNIVERS DE FARMER

Si vous ne connaissez pas ce bouquin de Farmer, voici en deux mots l'intrigue : Burton, le héros que vous incarnez, se réveille sur une planète inconnue, en compagnie de plusieurs millions de terriens de toutes les époques. Naturellement, il y a les sans-grades, les inconnus, et des personnages célèbres comme Herman Goering, Napoléon, des scientifiques,



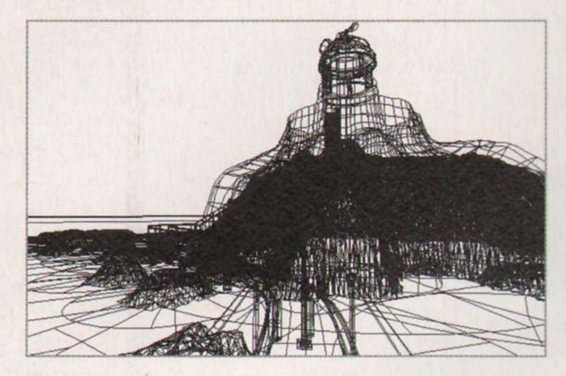
etc. Bref, il faudra au milieu de tout ce foutoir réussir à survivre.

Dans Riverworld, il y aura douze époques correspondant à douze âges technologiques. Le joueur devra donc retrouver les spécialistes disposant des bonnes connaissances afin de faire évoluer ses hommes. On pourra gérer des Explorateurs, Ingénieurs, Militaires, Marchands et Diplomates. Pendant un conflit, le joueur pourra prendre part au combat. En cas de décès, il sera réincarné quelque part dans le monde, sur l'un des vingt territoires, comme dans le bouquin. Assez peu avancé pour le moment, le jeu devrait bénéficier d'un mode S-VGA et d'une option réseau, a priori à trois joueurs, mais rien n'est encore complètement fixé pour l'instant. Un produit à suivre de très près.

MACHINE: PC CD
GENRE: GESTION DE RESSOURCES
SORTIE PRÉVUE : AVRIL



GRoS PlaN



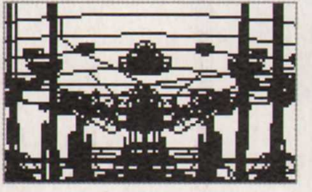


Myst détient toujours le titre de "Meilleure vente de CD-Rom", avec plus de 3 millions d'exemplaires vendus en trois ans. Les frères Miller dévoilent enfin les premières images de Riven, sa suite très attendue.

Riven la



Chaque élément du monde de Riven est un objet 3D. On le calcule en fil de fer, on le tord, on le place au milieu de ses petits copains, avant d'y appliquer textures et effets de lumière.



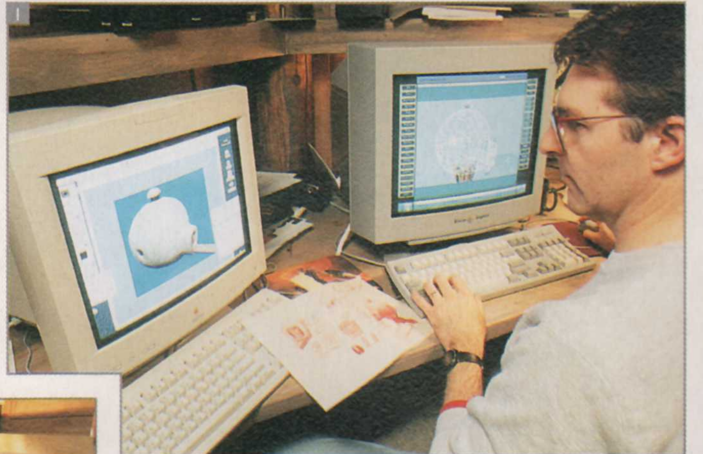
À la fin de Myst, Atrus vous avait pourtant bien prévenus qu'il aurait à nouveau besoin de vos services dans le futur. Ce futur est plus proche que vous ne le pensez puisque Riven, la suite de Myst, devrait débarquer dans le courant de l'été prochain. L'équipe de Cyan, dirigée par les deux frères Miller, Robyn et Rand, est maintenant beaucoup plus importante qu'en septembre 93, date à laquelle était sorti Myst. Mais est-ce qu'on peut s'attendre à un soft beaucoup plus beau que le premier volet ? Apparemment, oui. Les quelques images que nous avons reçues, et que nous vous présentons ici, sont plus que prometteuses. Les nouveaux graphistes, designers et modeleurs 3D engagés semblent avoir un talent fou.

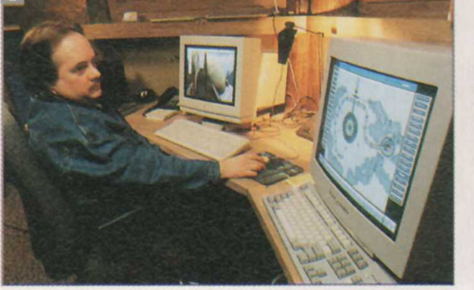
■ MONDES INSULAIRES MYSTÉRIEUX

Côté scénario, malheureusement, le plus grand secret plane autour de Riven. On sait juste que l'aventure se déroule encore dans divers mondes insulaires ; et que Riven se passe tout juste après la fin de Myst. Le principe du jeu devrait, par contre, être à peu près le même : une aventure hautement graphique où l'on joue de la souris à tout va. Et l'ambiance s'annonce tout aussi féerique et mystérieuse.

Les bécanes dont disposent les joueurs ayant beaucoup évolué en trois ans, les gars de Cyan nous ont tout de même promis qu'ils en tireraient partie. Cyan aurait pu se contenter

Atrus a encore besoin de vos talents.



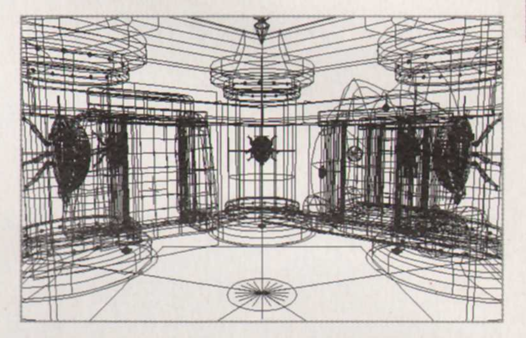




1- Robert Grace, graphiste sur ordinateur, dessine des objets 3D à partir de croquis.
2- Michael Sheets, artiste constructeur de monde 3D, en train d'assembler divers éléments pour en faire les scènes de Riven.
3- Les deux frères Miller. Robyn à gauche et Rand à droite.







suite de Myst



d'appeler cette suite Myst 2, de refaire à peu près la même chose, et basta le succès était assuré... Que non, les frères Miller promettent de pousser l'interactivité et l'immersion dans un monde imaginaire encore plus éloigné avec Riven.
C'est le défi qu'ils se sont imposé.

■ DIX FOIS PLUS DE THUNES ONT ÉTÉ INVESTIES

Avec une équipe 5 fois plus importante, 10 fois plus de moyens financiers, et 500 fois plus de puissance en terme d'informatique, Riven devrait nous en mettre plein la vue. L'équipe de Cyan ne semble pas avoir perdu la tête face au succès, et applique les mêmes règles auxquelles elle croyait quand elle ne comprenait encore en son sein que des inconnus.

Robyn et Rand Miller, les golden-boys du jeu vidéo, la success-story incarnée, ne se sont donc pas reposés sur leurs lauriers, et Riven s'est confortablement installé dans le fauteuil des softs les plus attendus de l'année. Affaire à suivre (de très près).

Seb.

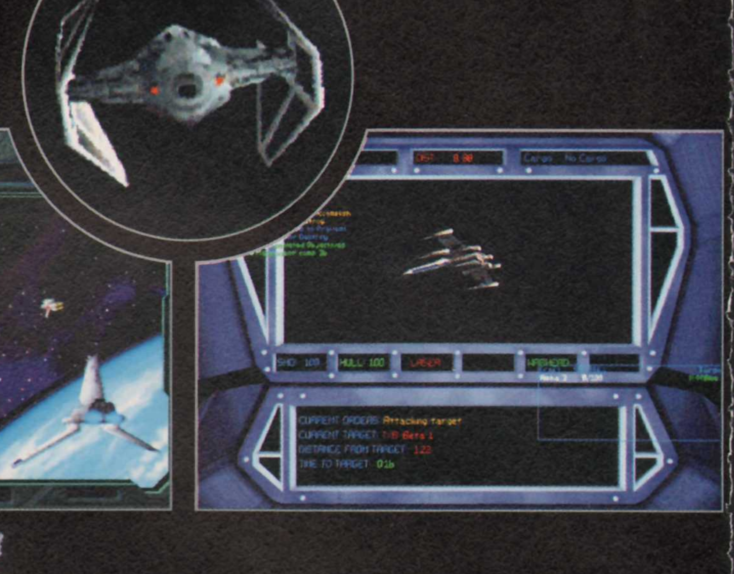
SUR CD-ROM PC ET MAC
SORTIE PRÉVUE EN ÉTÉ 97
DÉVELOPPÉ PAR CYAN
ÉDITÉ PAR INTERPLAY

Vous pouvez faire un saut sur le Web de Cyan, www.cyan.com, et suivre de près le développement de Riven.

Un journal, une fourchette et une cuiller étranges, ainsi qu'un objet D'Ni mystérieux.



COMBAT SPATIAL
LUCASARTS
PC CD ROM
SORTIE PRÉVUE FÉVRIER



X-Wing vs Tie-



Kchuiii ! Iansolo, tu n'es pas mon fils, alors tu vas vite répondre, kchuiii! à mes questions sinon tes amis vont en pâtir.

- Je m'en fous, maintenant que Luke est passé du côté obscur de la Force et que Cheebacca s'est teint en brune, tout ça me laisse froid...

- Espèce de rebelle mal décongelé, ne vois-tu pas que X-Wing Vs Tie Fighter s'annonce kchuiii! comme le plus génial simulateur spatial de tous les temps ?

- Non sans blague !

- Sache que Lucas Arts a relevé ses manches comme jamais pour vous offrir, vils chasseurs de primes kchuii!, un environnement encore plus beau et performant en S-VGA, une jouabilité sans faille tout ça dans le premier jeu multi-joueur "Star Wars".

- Nous rappelons à l'asthmatique encapuchonné que ceci est une preview, et qu'en aucun cas il ne faut ici influencer le lecteur. D'abord est-ce qu'on pourra piloter un Faucon Millenium... hein ?

- Mes braves troopers, que l'on cryogénise ce rebelle ingrat ! Il pourra toujours se gratter pour que je lui passe l'un de mes Interceptors, kchuii! et re-kchuiii même !

Iansolo

Un environnement encore plus beau et performant en S-VGA, une jouabilité sans faille, tout ça dans le premier jeu multi-joueur « Star Wars ».

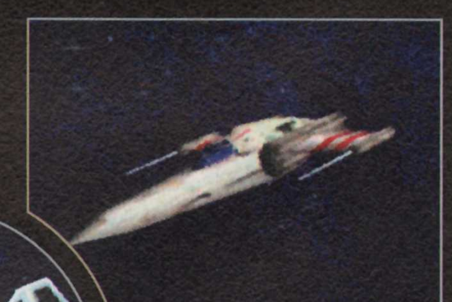
Les escadrons seront dirigés par des ordres tactiques présentés sur la carte tridimensionnelle, ou grâce à des combinaisons de touches. Les missions ont été spécialement conçues pour un travail d'équipe entre les pilotes, leur permettant d'envoyer des messages à leurs équipiers ou aux pilotes ennemis. Tiens, salut D2 !. ▶



Pour la première fois dans la saga de Star Wars, vous pourrez combattre de vrais joueurs.

Fighter





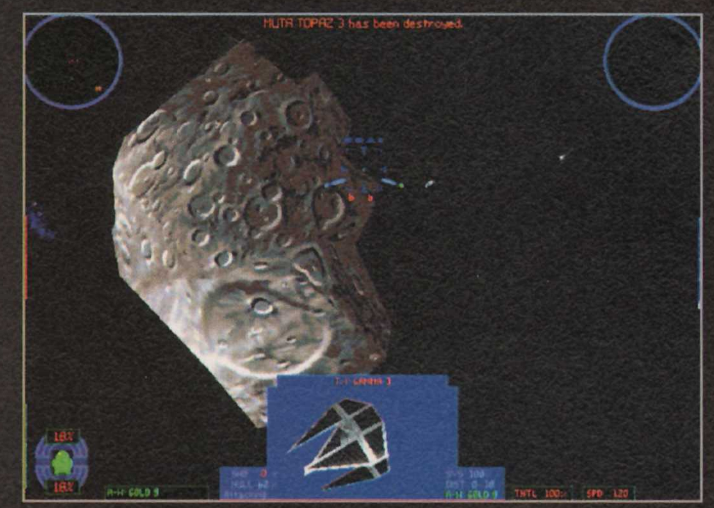






◀ Les effets de lumière, le S-VGA et des modèles de vaisseaux hallucinants de réalisme permettent de supposer que X-Wing Vs Tie Fighter ne sera pas une simple resucée des épisodes précédents.

▲ Le mode multi-joueur permettra à huit allumés de former un escadron solidaire (rebelles, impériaux et pirates) ou de s'affronter via modem ou sur un réseau (IPX ou TCP/IP avec DirectPlay sous DarkVador95).



◀ X-Wing Vs Tie Fighter proposera un monceau de missions d'entraînement et plus de quinze scénarios originaux. Les décors sont bien connus des fans : champ d'astéroïdes et de débris spatiaux du système d'Endor. Là même où se déroulait la bataille de l'Étoile de la Mort dans le film Le Retour du Jedi©. Et pis y aura aussi un éditeur de missions.





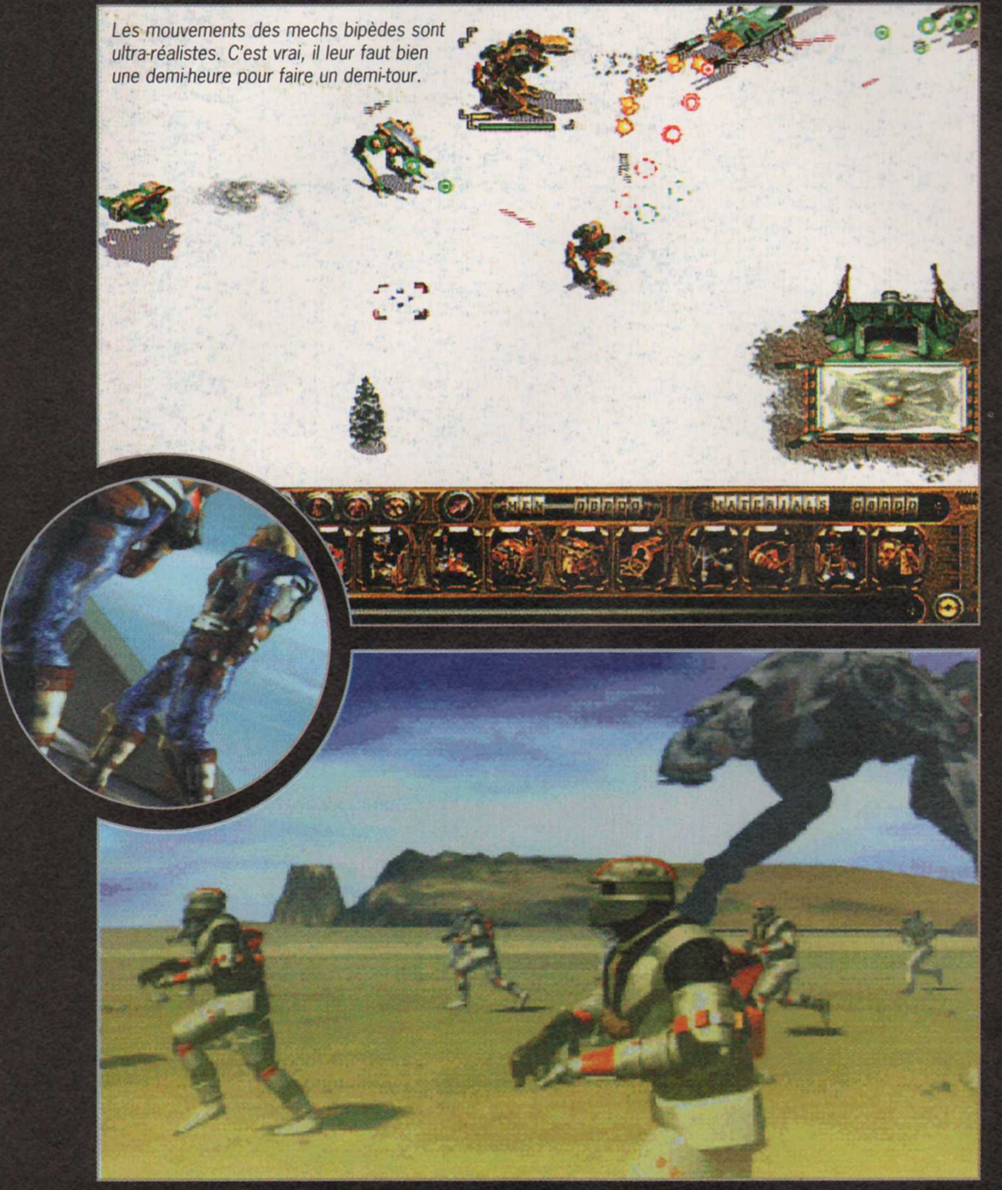
Preview

STRATEGIE/ACTION
TEMPS RÉEL
EDITEUR 7TH LEVEL
PC CD ROM
SORTIE PRÉVUE FEVRIER





▲ La faune phygosienne vaut aussi le détour. ▶



Les mouvements des mechs bipèdes sont ultra-réalistes. C'est vrai, il leur faut bien une demi-heure pour faire un demi-tour.

▲ Non mais, regardez-moi ces anims ! Genre j'ai dormi sous perfusion de «L'Empire contre-attaque» et j'ai des années d'expérience chez ILM. Dominion, c'est mignon tout plein !

Dom

La résistance contre Alerte Rouge s'organise. 7th level est en train de nous concocter Dominion. Objectif non avoué : aller taquiner Westwood sur le terrain du jeu d'action/stratégie temps réel. N'y allons pas par quatre chemins : ce que nous avons pu admirer pour cette preview (une partie de l'interface, les unités, les bâtiments, les scènes cinématiques) nous a carrément laissés le cul par terre. Si le game-play se montre à la hauteur de l'emballage, voilà un nouveau venu qui va faire parler de lui. Côté scénario, 7th level construit sur du solide puisque Dominion s'inspire très largement de l'univers Battletech. Pour coloniser le système "Phygos", quatre espèces distinctes (les humains, les Scorps, les Darkens et les Mercenaries) devront construire des bases sur les planètes, des raffineries pour exploiter les matières premières, des colonies pour abriter la population et... et... bien évidemment, tout plein de véhicules, troupes et autres bipèdes mécanisés indispensables à toute entreprise de "fritade" digne de ce nom. Je vous vois venir : oui, on pourra y jouer en réseau (IPX, TCP/IP). Avec des animations en S-VGA (la résolution peut être portée au 1280 x 1024), de nombreux terrains et objets bonus, 44 unités par race, 25 missions et un éditeur de niveaux, on espère vraiment que ce Dominion ne nous décevra pas !

Iansolo

La résistance contre Alerte Rouge s'organise. Objectif non avoué de 7th level : aller taquiner Westwood sur le terrain du jeu d'action/stratégie temps réel.







minion



De nombreux terrains et objets bonus, 44 unités par race, 25 missions et un éditeur de niveaux, on espère vraiment que ce Dominion ne nous décevra pas !



▲ On pourra ordonner aux soldats de se mettre à genoux, de ramper... On pourra également créer des groupes qui seront rapidement accessibles en pressant une touche du clavier.

Il n'y a pas que des robots : des troupes d'élite sueront à grosses gouttes dans leurs exosquelettes pour exécuter vos petits plans mesquins.▶



JEU À LA DUKE NUKEM 3D
EIDOS INTERACTIVE
ACCOLADE
SORTIE PRÉVUE EN FÉVRIER
PC CD-ROM







Eradicator



Avant, les branchouilles du milieu parlaient de "Doom-like" quand un jeu était inspiré de Doom d'Id Software. On peut donc maintenant parler de "Duke-like" quand on se trouve face à un indéniablement apparenté à l'excellent Duke Nukem 3D. Eradicator semble pencher vers cette dernière catégorie, et c'est tant mieux.

Je vous passe le scénario débile qui parle encore et toujours d'invasion de forces aliens. Une fois de plus, vous devrez atteindre leur base pour les écrabouiller de votre mieux. Pour cela, vous avez le choix entre trois personnages différents, tout trois équipés des armes les plus délirantes. De pouvoirs magiques également, plaçant Eradicator à la croisée des chemins hexenien et dukesque.

Une option super amusante vous permet de voir ce que vos armes "voient". Ainsi, lancez une roquette, placez-vous dans sa peau, et vous verrez la tronche de votre adversaire exploser comme jamais. Même chose avec les mines à explosion télécommandée, ce qui permet de les faires péter vraiment au bon moment, quand un crétin est à bonne distance. Ces options promettent beaucoup de fun, surtout en réseau, Eradicator offrant des parties jusqu'à huit simultanément.

À noter que les graphismes sont en VGA, pas de S-VGA ici. Eradicator mettra donc les possesseurs de machines modestes en joie.

Seb

▲ *Voilà, je suis une mine. Je regarde autour de moi. J'attends patiemment que quelqu'un entre pour lui péter à la gueule.*





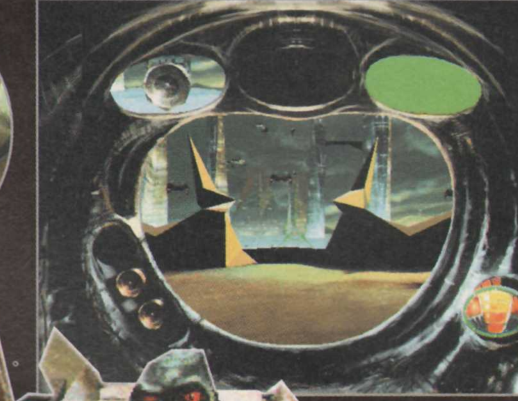
▲ *Comme dans Duke, vous avez le choix entre deux vues différentes : la vue subjective, et la vue extérieure où vous voyez votre personnage.*

Preview

ÉDITEUR INTERPLAY
DÉVELOPPEUR
SHINY ENTERTAINMENT
SORTIE PRÉVUE FEVRIER
PC CD ROM







MDK



Grâce à la démo qui traîne quelque part dans le CD accompagnant ce charmant numéro de Joystick, vous avez pu jeter un œil à MDK, la dernière production Shiny Entertainment. Une certaine excitation règne autour de ce soft, en grande partie causée par le très grand charisme de David Perry, grand gourou de Shiny Entertainment, et par la réputation qu'il a acquise sur ordinateurs 8 bits et sur consoles plus récemment. Pourtant, nous n'avons pas encore pu nous faire une opinion précise au vu de la preview, même si le design des monstres et du personnage principal est excellent.

MDK est-il le nouveau Quake ? Ou va-t-il encore plus loin, comme le prétendent les coyotes de Shiny, si fiers de leur travail qu'ils annoncent que MDK n'a pas besoin du support de carte graphique 3D puisqu'il les surpasse en soft ? Mmmh, on demande à voir, tiens.

Seb



▲ L'est fort le héros de MDK, il peut zoomer avec ses yeux magiques, pour mieux viser et cartonner ses méchants adversaires.



▲ Le monde peint par MDK est d'une grande noirceur. Tout y est glauque et violent. Un bon point !



Le personnage principal, celui que vous incarnez dans le jeu, est superbe. Une magnifique machine à tuer tout en souplesse. ▶


VIDEO 7
CINE-TELE-VIDEO
Van Damme
Stallone
Schwarzy
Seagal ...
... les
gros bras
sont-ils
KO ?
EN VENTE CHEZ
VOTRE MARCHAND
DE JOURNAUX

Preview

COURSE ARCADE
PC CD-ROM
DEVELOPPEUR SEGA SPORTS
EDITEUR SEGA
SORTIE PRÉVUE FEVRIER





Sega Rally C



▲ Ca glisse, ça derape, ça s'envole à la moindre bosse. Eh oui les amis, voilà les vraies sentations d'un pilote de rallyes. ▶

Bientôt, vous allez être riche. Enfin, bientôt vous allez arrêter de vous faire sucer des pièces de dix balles dans les monnayeurs gloutons des bornes d'arcade... Sega Rally Championship débarque sur PC. La chose s'annonce en tous points comparable à la version Saturn, c'est-à-dire mêmes circuits et mêmes voitures (on ne change pas une formule qui a fait ses preuves). Techniquement, Rally Championship ne se refuse rien. L'affichage peut être poussé en 640 x 480 x 256 couleurs (il y a même un mode 16 bits dans une fenêtre Windows 95). Cette preview laissait apparaître quelques bugs de raccordement de textures ; mais rien de nature à entacher la jouabilité du soft. Par contre, il semblerait que le programme réclame une très grosse config' pour exploiter pleinement la haute résolution. Ah ! mon bon monsieur, faut ce qu'y faut.

lansolo









◀ Comme dans l'original, Rally Championship offre trois circuits. Évidemment, comme tout jeu de console qui se respecte, il y a un quatrième circuit caché.



◀ Pilotez quatre caisses bardées d'autocollants publicitaires et couvertes de boue. Évidemment, comme d'hab' sur les softs consoles, il y a une 'oiture bonus : la "Stratus".





Bientôt vous allez arrêter de vous faire sucer des pièces de dix balles dans les monnayeurs gloutons des bornes d'arcade... Sega Rally Championship débarque sur PC.



ACTION BATTLETECH
PC CD ROM
7TH LEVEL
SORTIE PRÉVUE FÉVRIER





▼ *J'étais sorti du raptor pour me dégourdir les jambes, et puis tout à coup ce missile...*



G-Nome

Non, G-Nome ne sera pas un simulateur de nains de jardin. Loin de là. G-Nome sera un séquenceur d'ADN shareware. Pas ça non plus ? Comment dit-on déjà ? Battletech ? Ah oui, G-Nome sera un jeu d'action dans l'univers Battle machin (des guerres de robots, quoi), avec du S-VGA et de la 3D texturée temps réel de partout, histoire de ne pas être trop ridicule face à la concurrence (Mercenaries d'Activision). Parmi les caractéristiques originales, citons la possibilité de sortir de son robot, de changer de véhicule, voire d'incarner différents personnages durant une partie. Mais là où je sens monter en moi une grande envie de me transformer en pacifique nain de jardin, c'est en lisant ceci : "L'intelligence artificielle sera très sophistiquée, puisqu'elle a été développée par d'anciens ingénieurs de la Défense américaine". Bonjour chez vous !

Iansolo



◀ *Pratique, la caméra embarquée à bord d'un missile pour explorer à distance le champ de bataille.*



▲ *Il n'y avait qu'un seul décor dans cette version de démo. 7th level annonce pourtant cinq fois plus de véhicules et armes que dans les jeux de type Battletech classiques. Notez les messages variés que vous pourrez lancer à vos coéquipiers et amis, puisque G-Nome offrira des modes multi-joueur : tête-à-tête, modem et réseau à 8.* ▼





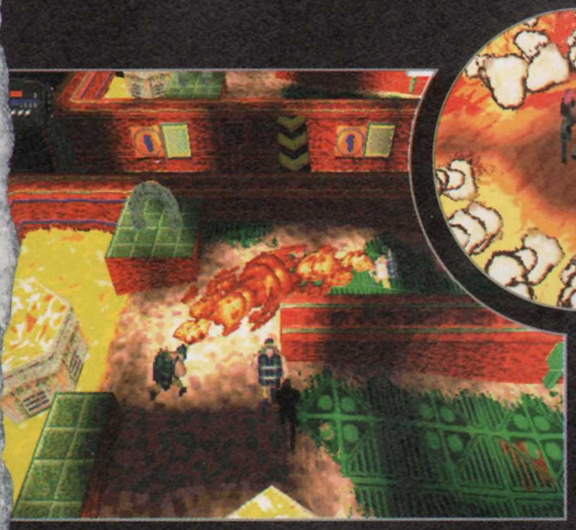
Preview

PC CD ROM
EDITEUR
GREMLIN INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE EN FEVRIER





Reloaded



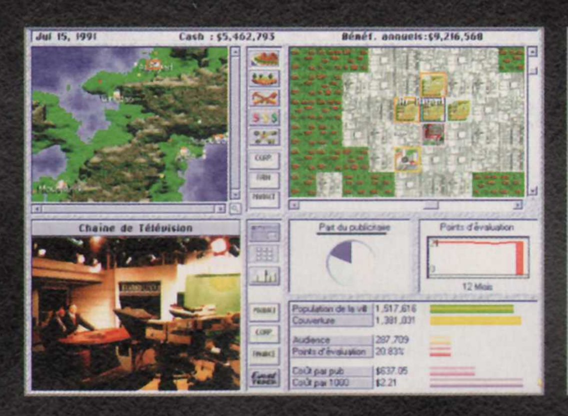


Reloaded est la suite d'un jeu PlayStation à grand succès, un blast'em all particulièrement sanglant. Gremlin Interactive annonce avec joie l'arrivée du deuxième épisode sur PC. Ici, pas de réflexion, d'énigmes ou d'intrigue compliquée : vous dirigerez un gros balaise choisi parmi six, et vous tirez sur tout ce qui bouge. Douze niveaux répartis en six mondes différents vous attendent, du désert à la base militaire la plus high-tech. À noter des musiques jungle-isante tout à fait réussies.

Seb

Preview

SIMULATION ECO
DEVELOPPEUR
INTERACTIVE MAGIC
PC CD ROM
SORTIE PRÉVUE FÉVRIER





Capitalism

Depuis tout petit, vous dévorez Paul-Loup Sulitzer et le *Financial Times* . Vous rêvez d'OPA, de capitalisation boursière, d'empire industriel et de jetons de présence. Votre idole absolue : Richard Branson. Bref, c'est à se demander ce que vous foutez ici, le nez plongé dans ces pages de débauche et de perdition. Ah, j'y suis : vous voulez vous lancer dans le business du jeu vidéo ! Non ? Hein, comment ? Oui, oui, je me souviens du numéro d'avril dernier et du dossier sur Interactive Magic. On y annonçait la VF de Capitalism pour juin. Ben ouais, désolée : les développeurs étaient très optimistes, comme d'habitude... Ah, en attendant, vous avez terminé Zork Nemesis et Daggerfall ? Bien, bien. Bref, vous attendez cette simulation boursière avec impatience ? Ben mon gars, faudra patienter encore un bon mois, mais on devrait bientôt voir le bout de l'Eurotunnel, à condition que Capitalism trouve un éditeur, car à l'heure où nous écrivons, le jeu cherche un repreneur.

Wanda

CAPITALIST JOURNAL

May 15, 1991 — Price $0.5

Gary Collbert III a acheté 50,000 actions de 21st Century à $15.34 par action.

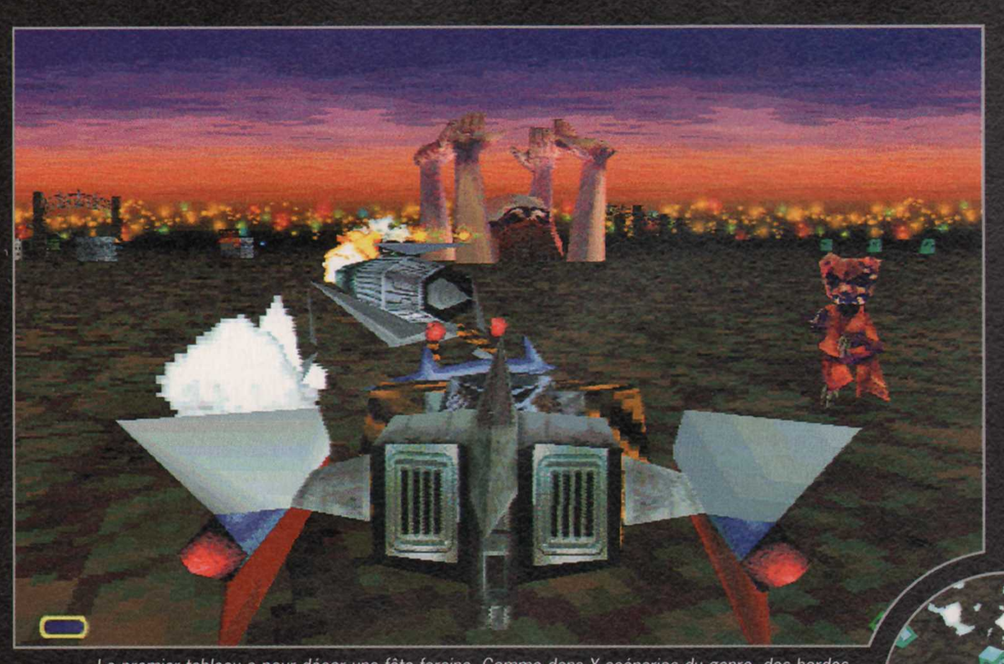
ARCADE/SHOOT
PC CD-ROM
EDITEUR VIRGIN
DÉV. MTV/VIACOM
SORTIE PRÉVUE FÉVRIER

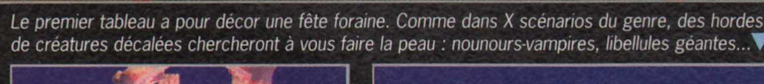


Slamscape

Ça commence comme *Un pero andaluz* de Luis Buñuel (NDRC : *Le Chien andalou*). Sauf que là il ne s'agit pas d'une lame de rasoir. On vous plante juste des électrodes dans les yeux. Non, ce n'est pas le nouveau modèle de casque virtuel de Viacom et MTV, les géants du TV-business ricains, mais bel et bien l'intro de Slamscape, leur dernier jeu d'arcade. Slamscape ? Un titre tout à fait improbable, qui cache pourtant une animation remarquablement fluide en S-VGA. Le concept est plus banal. Vous dirigerez un vaisseau sur coussin d'air qui shoote, qui saute dessus-les-obstacles, qui ramasse bonus et trucs en tout genre. Bref, on attendra le test pour voir si la mayonnaise prend.

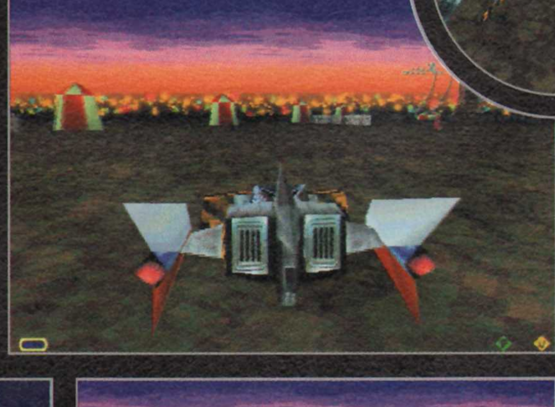
Iansolo



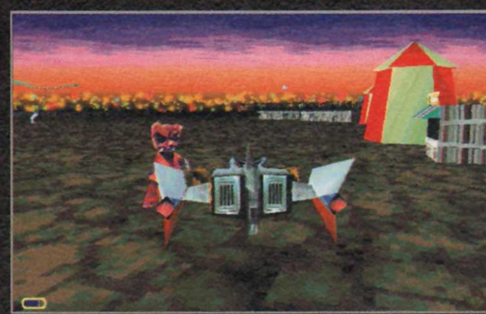


Le premier tableau a pour décor une fête foraine. Comme dans X scénarios du genre, des hordes de créatures décalées chercheront à vous faire la peau : nounours-vampires, libellules géantes... ▼











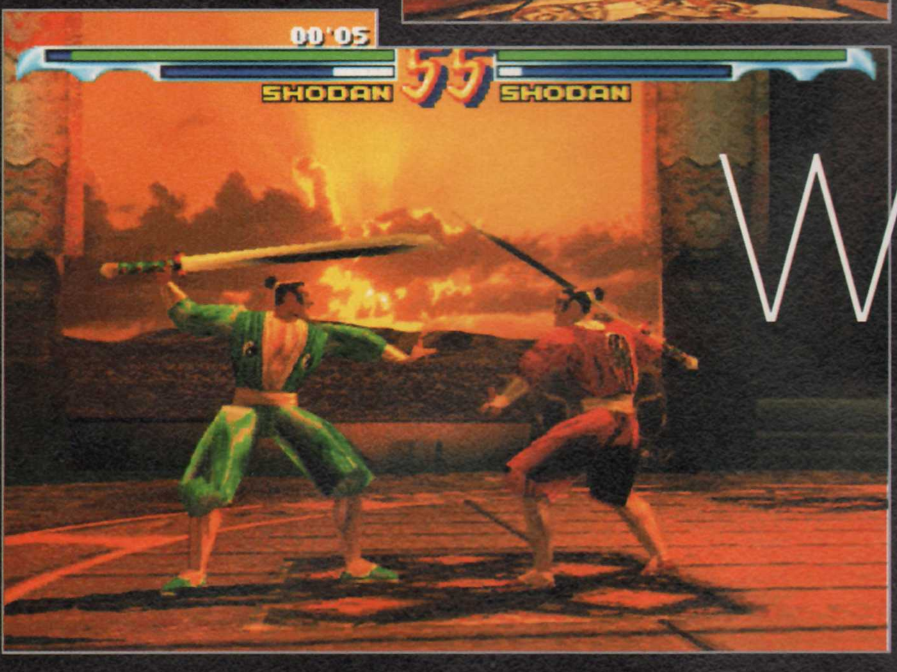
▲ *Un banal accident de la route, et puis paf ! vous voilà commis d'office pilote virtuel de Slamscape. Bobo les n'yeux.*

BASTON
PC CD ROM
EDITEUR/DÉVELOPPEUR
SILMARILS
SORTIE PRÉVUE FÉVRIER









Time Warriors

Ça se passe dans un futur aussi lointain qu'improbable. Et pour une raison qu'il ne nous appartient pas de comprendre, les gens occupent leur temps libre à se foutre sur la gueule. C'est un jeu de baston, quoi. Au programme, huit spécialistes des arts martiaux, des niveaux secrets, une compatibilité DOS, Windows 3.1 et Win95 saupoudrée de Direct X ou de carte propriétaire, genre Matrox. Ben oui c'est en S-VGA.

Moulinex

petites annonces

PC

ACHAT

Dép. 57 Achète jeux et utils, achète Ram 9 bits, cherche vieux ordinateurs, périphériques et logiciels. Jean-François Bertheau 1 Rue des Myosotis 57420 Fleury ou tel au 03 87 52 54 01.

Dép. 62 Achète jeux et utils en CD, cherche Anvil of Dawn et Animatek's World Builder. Tel au 03 21 03 52 32 ou Wissart Arnaud 5 Rue Wattine Bossut 62770 Auchy les Hesdin.

Dép. 75 Achète Falcon Gold (sortie fin 1994) : 100 Frs. Tel au 01 43 72 67 65 du lundi au mercredi.

Dép. 77 Achète Wargames anciens : V for Victory, Perfect General 2, Frontline, Gettysburgh, docs et scenario Steel Panthers. Christian Coutellier 10 Rés. de l'Orangerie 77310 Ponthierry ou tel au 01 60 65 53 58.

Dép. 83 Achète vieux jeux : The Manager... Tel à Jean-Marc au 04 94 59 77 41 ou écrire à Bernard Jean-Marc Ancien Chemin de Tourves 83470 St Maximin.

Dép. 92 Achète Pentium 133, bon état, 16 Mo Ram, DD 1,4 go, CD 6x, écran 15» SVGA, souris MS, HP, Win 95 : le tout entre 3000 et 4000 Frs. Tel à Alexandre au 01 47 89 36 28 après 18 h.

CONTACT

Dép. 29 Cherche contacts PC musique, retouche d'images, morphing, graphisme et recherche utilitaires. Le Goff Jean-Jacques Allée Mechou Goarem 29160 Crozon ou tel au 02 98 27 07 32.

Dép. 59 Echange ou vends : Z, Time Commando, Tie Fighter, tout en VF, vends CM avec DX2 66, 4 Mo, carte IO, carte graphique VLB 800 Frs. Philippe Sion 57 Verte Rue 59310 Mouchin ou tel au 03 20 79 73 01 après 18 h.

Dép. 94 Cherche contacts sous 3DStudio pour échange d'idées (trucs et astuces, effets speciaux...). Tel à Paul au 01 46 68 39 63 l'après-midi.

VENTE

Dép. 3 Vends jeux et utils : Screamer 2, Diablo, NHL 97, Fifa 97. Tel au 04 70 03 19 84 après 19 h.

Dép. 13 Vends PC P100 + 16 Mo EDO, DD 1,3 Go, Wave 32 FX, 256 Ko cachés pipeline Burst, nbx jeux (GP2, Z, Quake, Tomb Raider, Diablo, Rally, Screamer 2...) + carte 2 joy : 7600 Frs... Tel au 04 42 54 10 33 le soir.

Dép. 14 Vends Pentium 100 CM Intel Endeavour, 16 Mo, DD 850 Mo, SVGA 64 bits 2 Mo, SB 16, CD 4x Panasonic, écran 15» : 5000 Frs, imprimante HP660C : 1500 Frs, matériel sous garantie. Tel au 02 31 96 47 05.

Dép. 16 Vends utilitaires de 3D pour Windows : Calibri Truespace 1 : 800 Frs à débattre. Tel au 05 45 97 50 89 après 18 h.

Dép. 22 Vends carte graphique Diamond Stealth 64 Vram 968 2 Mo Accel. 2 D + drivers Win 3.1, Win 95 : 1000 Frs. Tel après 18 h au 02 96 34 77 53.

Dép. 27 Vends CD Rom pour PC originaux de 150 à 200 Frs. Tel le soir au 02 32 38 30 17.

Dép. 27 Vends carte SCSI NCR 500 Frs, Streamer + 9 cartouches 1000 Frs, carte SCSI Adaptec 2842 : 800 Frs, jeux originaux : Les Chevaliers de Baphomet, Screamer 2, Syndicate Wars, Down in Dumps 250 Frs l'un. Tel au 02 32 51 89 59.

Dép. 30 Vends Pentium 60, écran 15», SB 16, CD Rom 4x, HD 430 Mo, 8 Mo Ram, imprimante à aiguilles couleur avec scanner à main, logiciels, jeux : 6 200 Frs à débattre. Tel au 04 66 23 52 44 après 18 h.

Dép. 33 Vends Actua Soccer 96 : 130 Frs, Command and Conquer 180 Frs, Battle Isle 2 + Data (3 CD) : 180 Frs, Seven Guest + Loom + Carmen San Diego 230 Frs les 3 ou échange possible, cherche Gabriel Knight 2. Tel au 05 56 65 63 74 à Jérôme.

Dép. 34 Vends jeux : Flight Sim 5 : 250 Frs, Normality 200 Frs, Joystick Side winder 3D Pro : 350 Frs. Tel le soir au 04 67 32 73 17.

Dép. 37 Vends Pentium 120, 8 Mo Ram, DD 1,6 Go + 1 DD 280 Mo, carte graphique 2 Mo, carte son, CD Rom x4, lecteur 3» et 5», logiciels, pour cause de déménagement début 97 : 8500 Frs. Tel à Marc au 02 47 52 73 98 de 18 à 21 h.

Dép. 3 Vends Ram 8 Mo : 200 Frs, 16 Mo : 400 Frs, CD Rom 4x : 300 Frs et autres, cherche disque dur IDE. Tel à Alexandre le soir au 04 76 27 37 01.

Dép. 38 Vends 486 DX2 66 multimedia, 12 Mo Ram, 2 Mo vidéo 14», boitier PS2, HD 256 Mo avec jeux : Command and Conquer, WC3, Leden... et utils : Office 95, NT4..., le tout pour 5400 Frs à débattre. Tel à Gabriel au 04 76 53 86 54.

Dép. 42 Vends jeux originaux : Steel Panthers, Jewels of Oracle, Conquest of New World, Albion, Aces Over Europe de 50 à 200 Frs. Tel au 04 77 33 05 98 le week-end, mercredi, vacances ou mardi soir à David.

Dép. 42 Vends modem 28,8 : 600 Frs, Nascar, Novastorm 100 Frs, FS5.1 : 120 Frs, Dream on 3D 175 Frs, NFS, F2B, Virtual Pool : 160 Frs. Tel à Cyril au 04 77 21 50 66.

Dép. 48 Vends carte graphique Diamond Stealth 64 VRam 968 2 Mo avec Drivers Windows 95, 3.11, vendue 1000 Frs port compris. Tel au 04 66 31 12 19 aux heures de repas à Yves.

Dép. 49 Vends nbx jeux : Rebel Assault + joystick Quickshot : 80 Frs, Police Quest Swat 230 Frs, Theme Park 70 Frs, Under a Killing Moon 70 Frs en VF. Tel à Nicolas après 18 h sauf le vendredi au 02 41 34 73 13.

Dép. 50 Vends jeux PC CD en VF : Worms 125 Frs, Ultima 8 : 125 Frs, Civilization 2 : 225 Frs. Tel à Hochart Yvon après 19 h au 02 33 93 53 34.

Dép. 54 Vends barettes de mémoires pour PC (256 Ko) 20 Frs pièce ou 50 Frs les 4. Tel au 03 83 26 34 91 après 19 h 30 ou écrire à Jacques David 16 Rue du Bellay 54630 Richardmenil.

Dép. 56 Vends PC Pentium 60 Mhz, DD 505 Mo, 8 Mo Ram, écran 14», CD 2x, carte radio, HP : 5500 Frs à débattre. Tel après 18 h au 02 97 25 74 70 ou par E-mail : tututtut@club-internet.fr ou tututtut@wanadoo.fr.

Dép. 57 Vends CD Rom : Out Post 150 Frs, Civil War 150 Frs, Buzz Aldrin 99 Frs, Guilty 100 Frs, CD Rom originaux + docs, recherche Space Shuttle ou le tout pour 500 Frs port compris. Tel au 03 87 67 03 25 après 19 h à Greg.

Dép. 59 Vends jeux et utils sur PC CD : Tomb Raider, alien Trilogy, Destruction Derby 2. Olivier Cadart 20 Bd Carpeaux 59300 Valenciennes ou tel au 03 27 33 46 26 après 18 h 30.

Dép. 59 Vends CM + P60 : 800 Frs, DD 250 Mo 400 Frs, Miro Wavetable + CD Rom Pioneer 4x : 600 Frs, CV Miro PCI 1 Mo : 300 Frs, imprimante Panasonic 1081 : 500 Frs. Tel au 03 27 48 56 67 à Patrick après 17 h.

Dép. 59 Vends FS6 pour Win 95, Grand Prix 2, Magic Carpet 2, joystick Thrumaster Mark 1. Tel au 03 20 37 31 51.

Dép. 59 Vends DX2 66 540 Mo, 12 Mo Ram VLB, Dos 6.22, Win 3.1, SB16, CD Rom x2, écran 14», garantie 18 mois avec jeux : Prisoner of Ice, Bioforge, Destruction Derby, Warriors, Conspiracy, 2 joysticks, valeur 7000 Frs, vendu 4500 Frs. Tel le soir au 03 27 47 62 19 à Patrick.

Dép. 59 Vends jeux PC CD : Guilty, King Quest 7, G. P. Manager, recherche jeux d'aventure VF. Tel à Yannick au 03 20 94 43 42 le soir.

Dép. 59 Vends jeux CD : C & C, Red Alert, Civil War, Wing Commander 3, Settlers 2, Last Dynasty, Theme Park. Tel au 03 20 67 09 29 après 18 h.

Dép. 59 Vends jeux PC CD : Ultima Underworld 1 et 2 : 60 Frs, AD & D Collector (9 jeux SSI : Krynn, Pools of Darkness, Savage Frontier...) : 140 Frs, Central Intelligence : 50 Frs. Tel à Philippe au 03 27 79 25 24.

Dép. 59 Vends ou échange jeux PC CD : Z, Crusader, No Remorse, Worms, C&C + Covert operation, Warcraft 2, Normality, Screamer, King's Quest VII, Inca II, Nascar Racing, Lode Runner, Lost in Time 1 et 2, Aces Over Europe et Earthsiege. Tel à Jérémy au 03 20 41 15 97 le soir.

Dép. 60 Vends 486 Dx2 66, 256 Ko cachés, 8 Mo VLB, HDD 250 Mo, écran 15» : 2900 Frs, vends 386 SX25, 4 Mo, HDD 105 Mo, écran 14» : 1800 Frs, vends 586-133 AMD 8 Mo, HDD 540 Mo, écran 14» : 3300 Frs, vends Warcraft 2 : 180 Frs, vends 256 Pipeline 90 Frs. Tel au 03 44 60 63 21.

Dép. 62 Vends jeux PC CD : Time Commando VF : 250 Frs, Gabriel Knight 2 VF : 250 Frs. Tel à Gaëtan au 03 21 82 81 83.

Dép. 62 Vends Chevaliers de Baphomet 200 Frs, Myst VF 180 Frs. Tel à Chantal au 03 21 28 53 17.

Dép. 62 Vends jeux PC CD à 200 Frs : Chevaliers de Baphomet, Sherlock Holmes 2, Myst 180 Frs, Cluedo VF 200 Frs. Tel à Chantal au 03 21 28 53 17.

Dép. 65 Vends carte de montage et capture vidéo Miro DC1+ (version compatible Win 95), restitution sur bande magnetoscope ou sur moniteur, logiciels : Premiere, Photoshop, 3DFX, cause double emploi, cédé 1500 Frs. Tel au 05 62 92 86 53.

Dép. 67 Vends carte son maxisound 32FX : 390 Frs, lecteur Panasonic CD Rom 4x : 200 Frs. Tel au 03 88 97 08 60 à Arnaud après 18 h.

Dép. 67 Vends carte mère 486 DX2 66 8 Mo Ram, carte vidéo, CD Rom 2x, lecteur 2x, le tout pour 1000 Frs, vends jeux avec notices entre 100 et 200 Frs. Gallion Thomas 8A Rue de la Ville 67460 Souffelweyresheim ou tel au 03 88 20 37 77 après 18 h.

Dép. 69 Vends Pentium 90, 16 Mo Ram EDO, D 520 Mo, C Rom x4, écran 15» SVGA, carte son SB : 6000 Frs à débattre. Tel au 04 78 59 41 60.

Dép. 69 Vends jeux PC CD originaux : Crusader No Remorse, Aliens Comic's book, Encyclopedie Hachette, faire offre... Tel au 04 78 59 17 40 de préférence sur région.

Dép. 70 Vends Rally Championship 250 Frs + ports, compil de 10 jeux : TFX, Novastorm, Lemmings, Megarace... à 150 Frs + port. Tel au 03 84 75 66 92 à Adrien.

Dép. 72 Vends modem US Robotics Sportster : 28.8 V34+ (33.6 BPS). Tel à Bertrand au 02 43 81 34 93 après 18 h.

Dép. 75 Vends imprimante Epson LX850 9 aiguilles : 500 Frs. Tel à Laurent au 01 46 07 45 97.

Dép. 75 Vends barettes 1 Mo 60 Frs, boitier mini tour 125 Frs, compatible 386 SX complet 800 Frs. Tel à Eric au 01 43 41 03 54.

Dép. 75 Vends jeux PC CD originaux : This Means War, Space Buck, MK2, Dungeon Master 2, Terror from the Deep, Conquest of new World, Witchaven, Railroad Tycoon Luxe 120 Frs pièce. Tel le soir au 01 45 86 56 09.

Dép. 75 Vends disque dur Quantum Firehall 1080 Mo : 600 Frs, Mystique neuve 800 Frs, HD 1,6 Go neuf : 900 Frs, SCSI2 : 800 Frs. Tel à Thomas après 18 h au 01 45 48 68 58.

Dép. 75 Vends Pentium 166 DD 1,7 Go, 16 Mo Ram Multimedia, écran 15» Trinitron, modem 14400 sous garantie : 8200 Frs. Tel au 06 09 48 67 64.

Dép. 75 Vends moniteur Peacock 15» SVGA couleur 1280x1024 NE reglages à l'écran, garantie 30 mois sur site : 1700 Frs, 2x8 Mo NS 500 Frs, volant + pédalier T2 neuf : 800 Frs, GP 2 : 200 Frs ou en lot. Tel au 01 43 57 79 17.

Dép. 75 Vends imprimante laser 600 PPP OKI 1400 Frs, CD Rom Toshiba SCSI 6/7X 700 Frs, jeux PC, carte Diamond Steel S3 968 4 Mo PNP 1500 Frs, le tout sous garantie Windows 3.11 + Dos 6.22 : 200 Frs, Ulead Photo Impa VF. Tel à Jacques après 18 h au 01 39 57 66 83.

Dép. 75 Vends HD 1,6 Go 1000 Frs E-IDE, HD SCSI23 à bas prix, Matrox Millenium + CM + P120 + 16 Mo pour 3000 Frs ou Matrox 2 Mo pour 200 Frs. Tel à Thomas après 18 h au 01 45 48 68 58.

Dép. 76 Vends 486 DX2 66, 8 Mo Ram, DD 120 Mo, carte vidéo Trident SVGA 1 Mo, SB Pro 2, CD Rom x4, écran 14» SVGA, Windows 3.1, Dos 6.2 : prix à débattre, vendu ensemble ou à la pièce. Tel à Frédéric au 02 35 15 44 44.

Dép. 77 Vends Ram 1 Mo 8 bits 60 NS et imprimante 24 aiguilles Star LC24-10. Lorentz Christophe 9 Rue du Deversoir 77880 Grez sur Loing ou tel au 01 64 45 73 57.

Dép. 77 Vends pour PC SB Awe 32 P&P : 600 Frs, lecteur CD Rom 8x : 400 Frs, vends CD Rom 4x : 300 Frs, SB 16 P&P : 350 Frs. Bertrand Rollin 25 Allée Romain Roland 77100 Nanteuil Les Meaux.

Dép. 77 Vends Hewlett-Packard 486 Dx2 50, 8 Mo Ram, DD 170 Mo, écran 15», CD Rom 2x, SB 16, jeux et logiciels : 4500 Frs. Tel au 01 60 63 95 40.

Dép. 77 Vends Pentium 100; 512 Ko cachés, DD 1 Go, CD Rom x4, Bus PCI, 2 HP 25 W, écran 14» SVGA, carte son compatible 100 % SB Pro, nbx jeux et utils (Syndicate Wars, UFO 1 et 2...). Tel à Olivier au 01 64 66 79 73.

Dép. 78 Vends PC Multimedia 486 Dx2 66 Mhz, 8 Mo Ram, DD 420 Mo, écran 14» SVGA, CD Rom x4, carte son SB Pro, Win 95 + jeux (Duke Nukem 3D, Doom...) : 5000 Frs à débattre. Tel au 01 30 71 66 46.

Dép. 78 Vends 486 DX4 100, 8 Mo Ram, DD 540 Mo, CD 2x, SB Pro, Cirrus Logic 1 Mo, écran Philips 15 b, clavier, souris 3b, Dos 6.22, Win 95, Winplus + MS Office 95 Pro (CD) : 5900 Frs. Tel à Souart Daniel au 01 34 74 19 52.

Dép. 78 Vends jeux PC CD : WipEout 120 Frs, NBA JAM TE 110 Frs, Al Unser Junior (Win 95) : 100 Frs, Aliens VO 130 Frs, 11th Hour VO 130 Frs, Oscar CD 50 Frs. Tel à Stéphane au 04 72 43 73 27.

petites annonces

Dép. 78 Vends PC 486 DX 40 8 Mo Ram, DD 380 Mo, écran 14» SVGA, CD Rom 2x, Win 3.11 et Dos 6.22, Word 6.0A, carte son SB Pro et 2 HP : 3000 Frs. Tel à Gaël au 01 30 71 52 91.

Dép. 78 Vends processeur Intel Pentium 90 Mhz à 400 Frs à débattre. Tel à Thibault au 01 34 51 38 70 ou par Email à thibault@club.internet.fr, vends aussi Office Pro pour Windows 95 en CD de Microsoft pour 1500 Frs.

Dép. 78 Vends P200, 32 Mo, DD 2,1 Go, CD 10x, carte SVGA Expet 64 b. 2 Mo, écran 15», carte son compatible SB, nbx jeux et utils, joystick, souris, HP... Win 95 : 14 000 Frs. Tel au 01 39 73 60 86 à Tristan après 19 h.

Dép. 80 Vends casque virtuel VFX 1 + drivers + Quake : 6 000 Frs à débattre. Tel au 03 22 92 66 76.

Dép. 87 Vends jeux PC CD originaux VF : Settlers 2, Aliens, Command and Conquer, Conquest of the New World, EF2000, Caesar 2, Warcraft 2, Torin's Passage, KQ 7 de 80 à 180 Frs. Tel au 05 55 32 24 13 de 18 à 20 h.

Dép. 88 Vends jeux PC CD : Lost Eden, Commander Blood, Raven et Delta 5 sur disk : 100 Frs le jeu, 1 joystick à 50 Frs. Pierre Richardot 1 Place des 111 Volontaires 88340 Val d'Ajol ou tel au 03 29 30 58 52.

Dép. 90 Vends jeux PC CD : Battleground Watterloo 200 Frs, Deadlock 150 Frs, Close Combat 200 Frs, Capitalism 150 Frs. Sarre François 1 Rue Abbé Descharrière 90000 Belfort.

Dép. 91 Vends Processeur P120 : 500 Frs, Thrusmaster PCS, Heroes of Might and Magic 2, Apache, Hind, Battleground Ardennes, vends carte mère 256 Ko cachés pb évolutifve P200 : 700 Frs. Tel à Arnaud au 01 69 84 84 01.

Dép. 91 Vends P150 : DD 1,3 Go, Ram 32 Mo, 2 Mo Ram vidéo, carte vidéo S3 Trio 64V PCI, carte son SB Pro, CD Rom 8x, 256 Ko cachés, lecteurs 3» et 5», jeux et logiciels : Win 95, Quake, Doom 1 et 2, Dos 6.2... 11000 Frs à débattre. Tel au 01 60 82 75 39.

Dép. 91 Vends 16 Mo de Ram : 400 Frs, vends jeux : Theme Park, Sleep Walker, cherche solution pour Transartica. Tel à Romain au 01 64 57 84 19 ou écrire à Romain Marchiori 29 Bis Rue du Pressoir 91820 Boutigny.

Dép. 91 Vends jeux : Tomb Raider 250 Frs ou échange contre Warcraft 2 Deluxe ou War 2, Fury 3, Descent, Terminal Velocity, Dark Forces, cherche contacts. Tel à Olivier au 01 69 07 79 31.

Dép. 91 Vends jeux Phantasmagoria 120 Frs, Creatures 290 Frs, Screamer 2 : 200 Frs ou le tout pour 200 Frs. Tel à Sébastien au 01 60 16 60 68.

Dép. 91 Vends matos neufs et d'occasion à bon prix et jeux d'occasion : Crusader... cherche Archimedean Dynasty. Tel le week-end au 01 69 24 03 78.

Dép. 91 Vends Phantasmagoria, F1 GP2, Heroes of Might and Magic : 200 Frs, Screamer 2 : 150 Frs, EF2000 100 Frs, Rally... 150 Frs, cherche DD entre 200 et 500 Mo, Pentium 200 Mhz, moniteur SVGA, faire offre à Eric au 01 69 45 28 39 de 18 à 21 h.

Dép. 92 Vends Pentium 90, 16 Mo Ram, 2 DD 5440 Mo + 250 Mo, CD 2x, carte son SB 16, grande tour, écran 15», jeux : 3800 Frs. Tel au 01 47 45 48 72.

Dép. 92 Vends maxi Korg Wave Table (midi) : 390 Frs. Tel au 01 47 37 47 84.

Dép. 92 Vends pour PC tous matériels neufs, Ram, DD, moniteurs, CPU, carte mère, carte graphique, tous modèles, imprimantes. Tel à Fred au 01 47 91 05 56.

Dép. 92 Vends originaux : Deus, EF2000, Ultima 8, F1 GP 2, Magic Carpet 2, Under a Killing Moon, Ecstatica, Need for Speed, Dark Forces, Duke Nukem 3D, prix à débattre. Tel à Florent au 01 41 88 18 90 le week-end.

Dép. 93 Vends Command and Conquer 190 Frs, Rebel Assault 2 : 200 Frs, Fullthrottle 150 Frs, Wonquest of the New World, LBA : 50 Frs, Crusader no Remorse : 55 Frs, Timeco : 230 Frs. Tel à Karim au 01 43 63 81 56.

Dép. 93 Vends Pentium 90, 16 Mo Ram, DD 1,2 Go, CM 256 Ko, carte vidéo S3, CD Rom 4x, écran 15», clavier, souris, tapis : 5900 Frs. Tel au 01 48 48 94 73.

Dép. 93 Vends jeux PC : Doom, Comanche + Werewolf, Apache Longbow, Strike Commander à 50 Frs pièce. Tel au 01 45 76 57 60.

Dép. 93 Vends Pentium 133, 512 Ko cachés, 16 Mo Ram, DD 1,3 Go, carte SVGA PCI S3 2 Mo, écran 17», CD Rom 6x, carte son Maxi Sound 32, 2 HP 100 W, Win 95, le tout sous garantie 9000 Frs. Tel au 01 49 44 04 40 après 20 h.

Dép. 94 Vends 486 DX2 66, 16 Mo Ram, 2 x HD 640 + 130 Mo, CD Rom x2, carte son 16 bits, écran 14» SVGA, Windows 95, MS Office, Visualcadd, et nbx jeux (SC2000, Duke Nukem 3D, GP Manager, Doom 2, Descent, Theme Park...). Tel au 01 49 82 42 74.

Dép. 94 Vends carte mère + 486 DX2 66 + 8 Mo + Cirrus 1 Mo, écran 14» (256 Ko cachés) : 1690 Frs port compris, tablette format A3 : 950 Frs port compris. Tel au 01 46 68 39 63 à Paul.

Dép. 94 Vends EF2000, Commando, Duke Nukem : 200 Frs, Command and Conquer, Warcraft II, Fifa 96 : 150 Frs. Tel à Paulo au 01 48 53 18 03 à partir de 19 h.

Dép. 94 Vends TO9, écran, logiciels, jeux éducatifs : 500 Frs, vends mémoires (2 Mo), modem Atari, vends PC 386 avec écran 14» SVGA, prix à débattre. Tel à Bastien au 01 48 83 14 25 avant 21 h.

Dép. 94 Vends carte mère PCI 486 + carte vidéo CL5430, carte son 16 bits comp. SB Pro, le tout pour 750 Frs, vente séparée possible. Tel au 01 48 76 88 09 après 18 h.

Dép. 94 Vends PC P166, DD 4 Go Quantum SCSI2 + DD 1 Go IDE, carte 2940 SCSI 32 Mo Ram EDO, CD 8x, carte TV, carte Mystique 2 Mo, moniteur 15», Targa grande tour : 15 000 Frs. Tel à Nico au 06 07 34 07 41.

Dép. 94 Vends jeux originaux PC + carte mère VLB + CPU DX2 66 + ventilo + carte controleur vidéo + nbx disks 1,44 Mo, jeux : F1 GP2, Tomb Raider, Battleground... Tel à Pascal au 01 45 73 01 11 après 18 h.

Dép. 94 Vends PC CD originaux : L'Entraineur 150 Frs et Championship Manager 2 96/97 : 150 Frs. Lam Senaporak 16 Rue Beaumarchais 94800 Villejuif.

Dép. 94 Vends modem Sony 28800 ext. tbe sous garantie 600 Frs, vends CD Rom Syndicate Wars 190 Frs, Data Disc W2 90 Frs, enceinte ordi 120 W : 250 Frs. Tel au 01 43 46 91 12 à Philippe.

Dép. 94 Vends jeux PC CD : Warcraft 2, Z, Wing Commander 4 : 200 Frs l'un. Tel à Marc au 01 46 72 83 50.

Dép. 95 Vends jeux PC CD : SFII : 50 Frs, Ace Europe 50 Frs, Megarace 1 : 100 Frs, MK3 : 200 Frs, EF2000 : 150 Frs. Tel au 01 34 42 16 57 après 18 h à Jean-Luc.

Dép. 95 Vends jeux PC originaux : Warcraft 2 + ext., Steel Panther + ext., Steel Panther 2, Close Combat, Settlers 2, Diablo, Tomb Raider, Alerte Rouge, Flying Corps : 190 Frs port compris. Laurent Assali au 01 34 32 71 91 ou 18 Avenue Camille St Saens 95280 Jouy le Moutier.

Dép. 95 Vends matos : imprimante, CM VLB, CPU, Ram... à prix intéressant. Tel à Thibault au 01 39 64 58 06.

Dép. 95 Vends originaux : Flight Sim 5.1 : 250 Frs, Gabriel Knight II VF : 200 Frs, Fifa 96 : 180 Frs, Bioforge, Lost Eden 75 Frs, échange possible, ou le tout pour 700 Frs pour Noël. Tel au 01 34 64 97 77.

Dép. 95 Vends Multimedia 486 DX4 120, 8 Mo Ram, DD 170 Mo, CD x2, SB Pro, 2 HP 25 W, souris, logiciels, jeux : 3500 Frs, Pentium 120 16 Mo Ram DD 1,2 Go, CD x4, SB Pro, 2 HP, souris, logiciels, jeux, écran SVGA 14» : 6500 Frs. Tel à David au 01 34 10 41 18 après 18 h.

Dép. 95 Vends Compaq Presario CDS 542 486 DX2 66 8 Mo, DD 420 Mo 14», CD Rom x4, modem Micro HP intégrés 4500 Frs. Tel à Philippe au 01 39 95 59 90.

Dép. 99 Vends ou échange Destruction Derby 2, Tomb Raider, Alerte Rouge, Screamer 2... Mr Viste Michel BP 82 6700 Arlon Belgique.

Dép. 99 Vends jeux originaux PC CD. Bal Grégory 14 Rue du 12ème de Ligne 7700 Luingne Belgique.

DIVERS

CONTACT

Dép. 28 Recherche docs sur Manga. Tél à Pierre 02 37 25 40 61 ou Pierre Chevalier 11 rue de la Piaillerie 28120 Cogné Ollé.

VENTE

Dép. 27 Vends Doom 2, Discworld, Flashback, Al Unser Junior, Arcade Racing sur MAC, cherche Captain ou Commander Blood sur MAC. Tel à Mathieu au 02 35 23 03 31.

Dép. 55 Vends kit de montage vidéo : Vidéo Director : 500 Frs. Alexis Prunneaux 21 rue des Meix 55000 Silmont.

Dép. 92 Vends PowerMac 6200, 8 Mo Ram, DD 500 Mo, CD 4x, écran Apple 14» + jeux CD et logiciels originaux, le tout tbe, presque neuf : 7000 Frs à débattre. Tel au 01 47 90 84 03 après 19 h à Cyril.

Dép. 95 Vends jeux MAC à 100 Frs : Theme Park, Rebel Assault 2, Buried in Time, Discworld, Sim City 2000, Seven Guest, Sam et Max, Daedalus Encounter, Pro Pinball the Web. Tel au 01 39 59 54 61 à Florent.

JOBS

Dép. 77 Philips Media France recherche une personne pour sa Hotline. Compétences requises : maîtrise du PC et du Macintosh : Système opératoires DOS, Windows 3.1, 3.11, 95, OS2, config.sys, autoexec.bat. Connaissances en hardware : lecteur de CD Rom, configuration carte son et carte vidéo, configuration mémoire. Prière de contacter : Fabrice Fouque ervice Consommateurs Philips Rue des Vieilles Vignes Croissy Beaubourg BP 49 77423 Marne la Vallée Cedex 2.

Dép. 94 Infographiste 3D Studio 4 et 2D (Deluxe Paint, Photoshop) cherche emploi. Envoi CV et réalisations. Rocha Daniel 5 Rue Auguste Franchot 94600 Choisy le Roi.

Dép. 95 Recherche job en infographie, maîtrise 3DS 4 et 3DS max, démo, dispo. Tel à Franck au 01 30 30 47

YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro. Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐ RUBRIQUE : ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ CONTACT ☐ JOBS

JOYSTICK 79 STANDARD : ☐ PC ☐ MAC ☐ 3DO ☐ CDI ☐ AUTRES

LA 3D, LA VIDÉO ET WINDOWS

À VITESSE DIABOLIQUE

MATROX MYSTIQUE®

Après son célèbre accélérateur graphique Matrox Millennium, Matrox présente sa dernière innovation technologique pour PC familial, jeux 3D et bureautique d'entreprise : la carte graphique *Matrox Mystique*.

La technologie nec plus ultra de la *Matrox Mystique* allie la nouvelle puce graphique MGA-1064SG 64 bits, une conception optimisée du bus PCI et une puissante mémoire SGRAM pour vous offrir des performances hallucinantes.

✦ *Profitez de la solution graphique la plus complète pour la bureautique sous Windows et le multimédia*

Désormais, vos applications Windows 95 vont crever l'écran à plus de 44 millions de Winmarks et vos séquences vidéo AVI et MPEG vont s'afficher à une qualité TV de 25 à 30 images par seconde.

Assurez la pérennité de votre PC en le dopant avec la carte *Matrox Mystique*. Disponible avec 2 Mo ou 4 Mo de mémoire SGRAM, *Matrox Mystique* vous permet de décupler votre vitesse, vos résolutions et vos couleurs d'exécution. Avec les modules d'extension vidéo Rainbow Runner (disponibles le premier trimestre '97), découvrez le monde magique de la vidéo sur PC. Envoyez vos vidéos sur Internet, appréciez le décodage vidéo MPEG câblé, capturez des images et des séquences vidéo provenant d'une source externe telle que votre magnétoscope ou votre camescope, visionnez vos présentations micro sur votre écran TV, enregistrez-les sur votre magnétoscope et regardez la télévision sur votre PC !

nouveau prix 1.350 FF (TTC)

✦ *Exigez l'accélérateur de jeux 3D le plus performant*

Grâce au générateur de textures 3D de la *Matrox Mystique*, découvrez les jeux 3D d'avant-garde à une cadence de plus de 30 images par seconde tout en bénéficiant des résolutions et des profondeurs de couleurs dont vous avez toujours rêvé. Accédez aux performances exceptionnelles des nouveaux jeux 3D à une vitesse deux fois plus rapide qu'avec les accélérateurs concurrents et bénéficiez de l'accélération des jeux sous DOS la plus rapide du monde.

Exigez la qualité Matrox ! Procurez-vous l'accélérateur graphique pour jeux 3D et applications multimédia le plus rapide et le plus complet !

A partir de 1.350 francs TTC seulement ! (prix conseillé pour 2 Mo, bus PCI)

LOGICIELS INCLUS GRATUITEMENT

✦ (VERSION DISTRIBUTION SEULEMENT) ✦



Psygnosis



Criterion





matrox

Minitel 3615 Matrox http://www.matrox.com/mga

Matrox France SARL, 2 rue de la Couture Silic 225 94528 Rungis Cedex
Tel: 01 45.60.62.00 Fax: 01 45.60.62.05 BBS: 01 45.60.62.08
COMPUSERVE; GOMATFR, GOMATROX
Au Québec, appelez: (514) 969-6330

EN COLLABORATION AVEC

WILLIAM COLBY
CIA
ANCIEN DIRECTEUR

OLEG KALUGIN
KGB
ANCIEN MAJOR GENERAL

Période de l'après guerre froide. A l'ordre du jour de l'espionnage international : trafic de drogue, arsenal nucléaire, armes de destruction de masse... C'est dans ce tout nouveau contexte que vous endossez l'identité d'un agent de la CIA et devez mener à bien vos missions aux quatre coins du monde.

Les outils à votre disposition sont ceux de la plus puissante agence d'espionnage mondiale -données satellite, équipements de surveillance, armes stratégiques. Vos responsabilités seront lourdes : prendre des décisions ardues et en assumer les conséquences.







DISPONIBLE SUR CD-ROM **PC** (DOS ET WINDOWS 95),
VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE
ET SUR CD-ROM **MAC**, VERSION MANUEL EN FRANÇAIS.





SPYCRAFT™
LE GRAND JEU

ACTIVISION®









http://www.ubisoft.fr